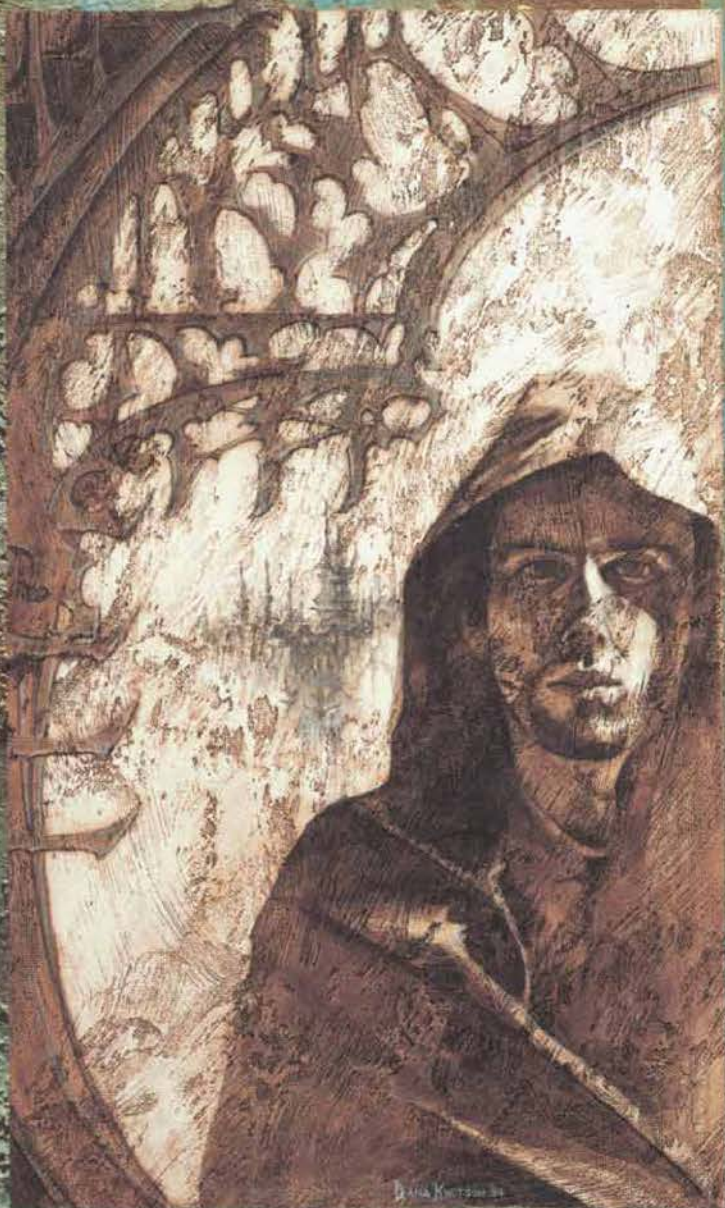


PLANE

SCAPE™

CAMPAIGN SETTING



КНИГА
ПАСФЕРА
ПО
ПЛАНАШ



ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ПЛАНАМ

CREDITS

Designer: David "Zeb" Cook ♦ Editor: David Wise ♦ Project Coordinator: Dori Jean Hein
Box Cover Artist: Robb Ruppel ♦ Conceptual Artist: Dana Knutson ♦ Interior Artist: Tony DiTerlizzi
Graphics Coordinator: Sarah Feggstad ♦ Art Coordinator: Peggy Cooper
Electronic Prepress Coordinator: Tim Coumbe ♦ Typography: Angelika Lokotz
Cartography: Rob Lazzaretti ♦ Border Art: Robert Repp ♦ Graphic Design: Dee Barnett, Dawn Murin
Proofreading: James M. Ward, Skip Willams, Michele Carter, Bill Slavicsek
Design Review: Brian Kowal

TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva
WI 53147
U.S.A.



TSR Ltd.
120 Church End
Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, DARK SUN, DRAGONLANCE, FORGOTTEN REALMS, DUNGEON MASTER, MONSTROUS COMPENDIUM, and RAVENLOFT are registered trademarks owned by TSR, Inc. PLANESCAPE, DM, and the TSR logo are trademarks owned by TSR, Inc. All TSR characters, character names, and the distinctive likenesses thereof are trademarks owned by TSR, Inc. © 1994 TSR, Inc. All Rights Reserved.

Random House and its affiliate companies have worldwide distribution rights in the book trade for English-language products of TSR, Inc. Distributed to the toy and hobby trade by regional distributors. Distributed to the book and hobby trade in the United Kingdom by TSR Ltd. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material contained herein is prohibited without the express written consent of TSR, Inc.

Русская версия книги собрана на основе HTML- документов с сайта:
<http://graycardinal.narod.ru/>

Перевод Цика Бельская

Адаптация текста,
вёрстка PDF книги Константин Песцов vk.com/id20549944

ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение	5	Квазиэлементальный План Пыли	44
Границы Планов	6	Квазиэлементальный План Соли	45
Атмосфера Планов	8	План Позитивной Энергии	46
		План Негативной Энергии	47
Магия и Планы	9		
Воздействие на Заклинания	9	Внешние Планы - Основная Информация	48
Родные Сыны	11	Общие Условия и Особенности	48
Связанные Планы	11	Слои и Королевства	49
Сверхпространства	12	Передвижение по Внешним Планам	50
Категории Изменений	12	Магия на Внешних Планах	51
Заклинательные Ключи	14	Заклинательные Кристаллы	51
Жрецы и Их Боги	14	Дороги в Великом Кольце	52
Силовые Ключи	15	Река Океанус	52
Магические Ключи	16	Река Стикс	52
Магическое Оружие и Броня	17	Иггдрасиль, Мировой Ясень	53
		Гора Олимп	53
Путешествие по Планам	19	Общение с Силами	54
Удерживание Контроля	19	Леди Боли	56
На и с Прайма	21	Кровавая Война	56
Элементальные Воронки	21	Бездна	57
Астральные Каналы	22	Ахерон	58
Порталы	23	Арборея	59
Великая Дорога	24	Аркадия	60
Эфирный План	24	Баатор	61
Астральный План	26	Земли Зверей	63
		Байтопия	64
Внутренние Планы	28	Карцери	66
Общие Условия	29	Элизиум	67
План Воздуха	30	Геенна	68
План Земли	31	Серые Пустоши	69
План Огня	32	Лимбо	70
План Воды	33	Механус	71
Параэлементальный План Дыма	34	Гора Целестия	72
Параэлементальный План Магмы	35	Пандемониум	73
Параэлементальный План Грязи	36	Асгард	74
Параэлементальный План Льда	37		
Квазиэлементальный План Молнии	38	Таблица I: Заклинания с Планарными	
Квазиэлементальный План Сияния	39	Дорогами	11
Квазиэлементальный План Минералов	40	Таблица II: Изменения Школ на Планах	13
Квазиэлементальный План Пара	41	Таблица III: Магические Предметы,	
Квазиэлементальный План Вакуума	42	эквивалентные школам	16
Квазиэлементальный План Золы	43		

Вселенная - это большое место, и она не подчиняется нормальным правилам", но познание тайн этих правил достойно того, чтобы потратить на это целую жизнь. Существо может погибнуть, пытаясь узнать, как работают на Великом Кольце различные школы магии, и ни один странник никогда не сможет завладеть картой всех порталов между планами. Существуют вещи, которые людям лучше не

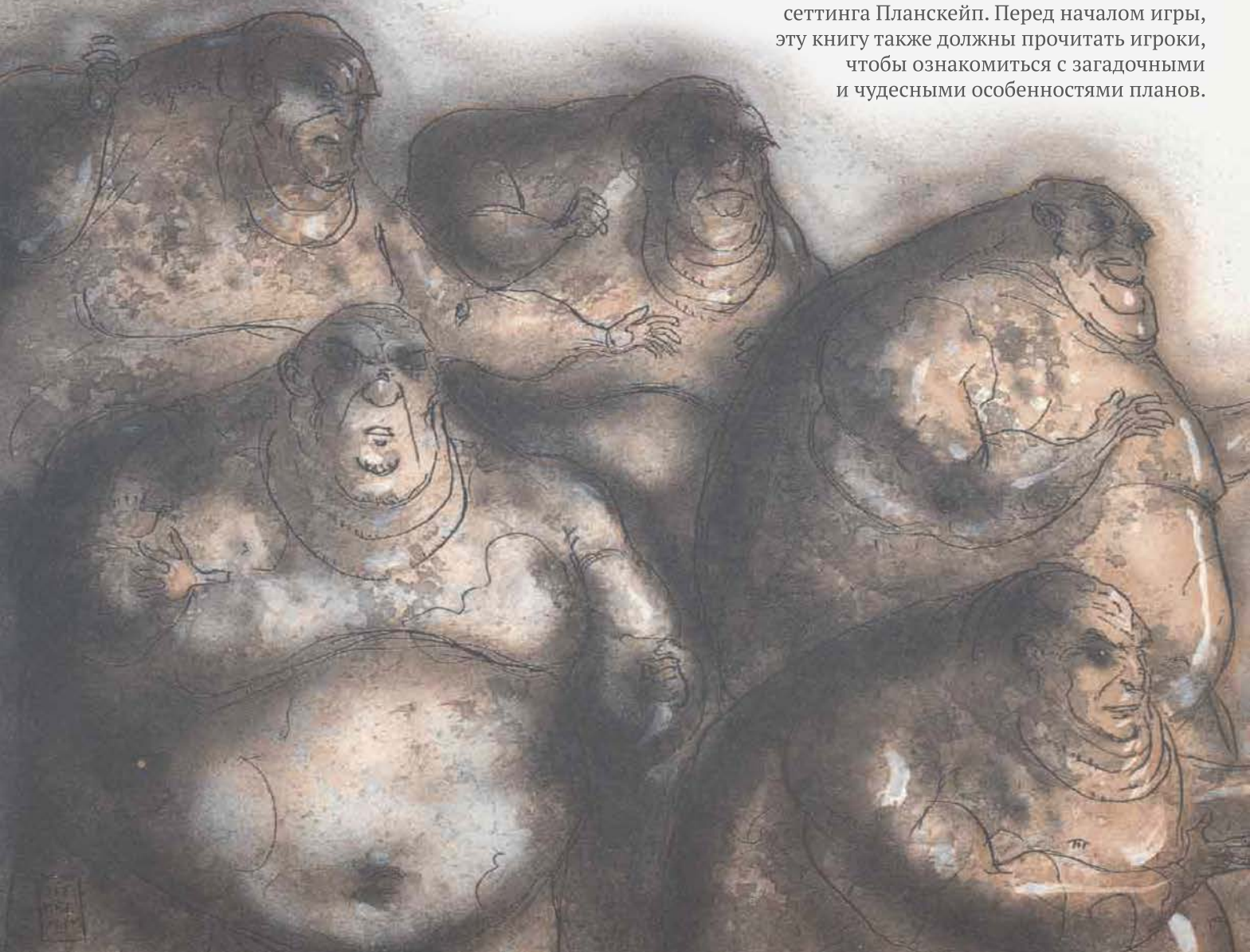
ВВЕДЕНИЕ

знать, и вещи, которые они могут познать только на своем опыте. (Человек может описать вам, на что похожи горны Карцери, но услышать это, и побывать там - это не одно и то же). Конечно же, часть мультивселенной настолько проста, что даже

бариаур может понять её, но существуют сложные и загадочные аспекты, которые просто нельзя осознать. И существа, которым не нужно понимать их, должны держать свой нос подальше оттуда - понятно?

Но существует как минимум один человек - существо, которое называют Мастером - которое должно понимать и знать их. И тот, кто должен познать тайны мироздания, может читать дальше.

Несомненно, в этот момент некоторые читатели удивятся, "Так что же это такое - Планскейп, и что делать с ним Мастеру?" Хороший вопрос. Для того чтобы ответить на него, вам сначала придется прочитать Руководство Игрока по Планам, которое включает в себя небольшой набросок миров и персонажей сеттинга Планскейп. Перед началом игры, эту книгу также должны прочитать игроки, чтобы ознакомиться с загадочными и чудесными особенностями планов.



Эта книга содержит правила и основную информацию, необходимую Мастеру для начала работ с сеттингом Планскейп. Здесь, один за другим, описаны сами планы, но лишь в той степени, чтобы дать Мастеру общее представление о каждом из них. (Планы столь обширны и запутаны, что их нельзя должным образом описать в одной книге. Кроме того, последующие книги будут детально описывать определенные планы. К примеру, в конце 1994 TSR, Inc. опубликует Планы Хаоса. Другие дополнения будут фокусироваться на Законных Планах, Нейтральных Планах, Элементальных Планах и Демипланах).

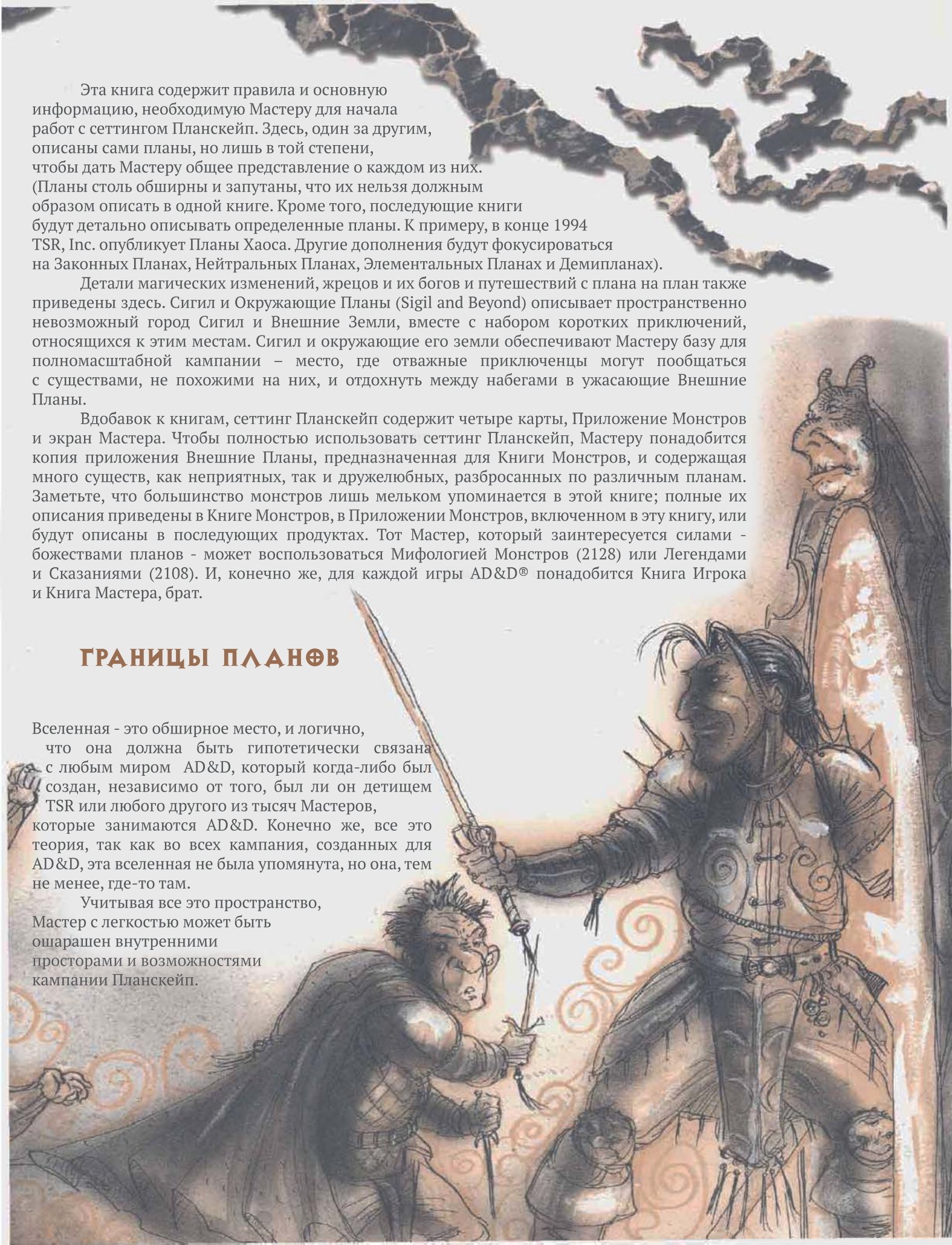
Детали магических изменений, жрецов и их богов и путешествий с плана на план также приведены здесь. Сигил и Окружающие Планы (Sigil and Beyond) описывает пространственно невозможный город Сигил и Внешние Земли, вместе с набором коротких приключений, относящихся к этим местам. Сигил и окружающие его земли обеспечивают Мастеру базу для полномасштабной кампании – место, где отважные приключенцы могут пообщаться с существами, не похожими на них, и отдохнуть между набегами в ужасающие Внешние Планы.

Вдобавок к книгам, сеттинг Планскейп содержит четыре карты, Приложение Монстров и экран Мастера. Чтобы полностью использовать сеттинг Планскейп, Мастеру понадобится копия приложения Внешние Планы, предназначенная для Книги Монстров, и содержащая много существ, как неприятных, так и дружелюбных, разбросанных по различным планам. Заметьте, что большинство монстров лишь мельком упоминается в этой книге; полные их описания приведены в Книге Монстров, в Приложении Монстров, включенном в эту книгу, или будут описаны в последующих продуктах. Тот Мастер, который заинтересуется силами – божествами планов – может воспользоваться Мифологией Монстров (2128) или Легендами и Сказаниями (2108). И, конечно же, для каждой игры AD&D® понадобится Книга Игрока и Книга Мастера, брат.

ГРАНИЦЫ ПЛАНОВ

Вселенная – это обширное место, и логично, что она должна быть гипотетически связана с любым миром AD&D, который когда-либо был создан, независимо от того, был ли он детищем TSR или любого другого из тысяч Мастеров, которые занимаются AD&D. Конечно же, все это теория, так как во всех кампаниях, созданных для AD&D, эта вселенная не была упомянута, но она, тем не менее, где-то там.

Учитывая все это пространство, Мастер с легкостью может быть ошарашен внутренними просторами и возможностями кампании Планскейп.





Чтобы этого не случилось, Мастеру следует ограничить пределы "доступной территории", постепенно открывая новые районы

с развитием кампании. Фактически, это напоминает процесс создания обычной кампании в мире Основного Материального Плана. Там, большинство Мастеров начинает с отдельного замка, деревни или города, рядом с которым находится подходящее место для приключения: разрушенная крепость, заброшенный храм



или темный лес. С развитием кампании возрастают и амбиции Мастера, все новые и новые территории добавляются к сеттингу до тех пор, пока не возникает мир.

А теперь примените этот базовый принцип к кампании Планскейп: начиная с небольшой базы, Мастер развивает кампанию: Тем не менее, вместо того, чтобы добавлять новые королевства или глухие места, Мастер предоставляет игрокам все больше и больше междуплановых врат и порталов. Каждый из порталов ведет к определенному месту на плане, уже избранному Мастером. Этот способ, выражающийся в контролировании развития планарной кампании, ничем не отличается от удержания группы игровых персонажей от странствия в нежелательном для Мастера направлении в мире Основного Материального Плана.

В сеттинге Планскейп, город Сигил и окружающая его местность Внешних Земель обеспечивает необходимую базу для кампании. Из всех планарных миров и возможностей, эти районы описаны подробнее всего в лежащих перед вами книгах. Как уже упоминалось, другие планы, в которых игроки будут странствовать позже, описаны

с меньшими подробностями, но многое будет сказано о них в будущих продуктах.

Тем временем, в данных книгах достаточно идей приключений и китов, чтобы пройти с партией идущих по планам с 1 по 3 уровень - и даже выше!

Высокоуровневые странники не будут зевать от скуки, особенно, если Мастер - настоящий планар. Этот сеттинг предполагает, что Мастер начнет планарную кампанию, в которой Сигил будет родиной игроков - их "домашним городом". Этот подход

сработает даже в том случае, если персонажи будут смесью праймов и планаров, так как праймы - это просто обычные существа, обнаружившие


дорогу в Сигил и поселившиеся здесь.

При желании, Мастер может использовать сеттинг Планскейп, как временный придаток к его основной кампании, разворачивающийся на Основном Материальном Плане. Опытные персонажи могут пройти в Сигил с их прайма с помощью заклинаний, магических предметов и специальных порталов. Хотя это дает персонажам из первоначальной кампании возможность просто заглянуть в Сигил и на планы, сеттинг Планскейп при этом теряет часть своих уникальных тайн и персоналий, специфических для него. Игровые персонажи без сомнения будут отвлечены от других проблем из крошечных миров Основного Материального Плана, и они никогда не смогут полностью познать чудеса этого странного нового сеттинга. С другой стороны, некоторые игроки - истинные "праймы", и они могут предпочесть временное пребывание на планах. Другой возможностью, для полного погружения в сеттинг Планскейп является его включение в текущую кампанию. Временный или постоянный портал между старым миром и Сигилом легко может возникнуть в результате фантазии Мастера. Опытные персонажи могут пересечь Сигил на пути к планам, и новые, планарные персонажи, могут быть созданы по желанию игроков. Вместо рассмотрения Сигила и планов, как отдельных миров, посчитайте их еще одной частью огромного мира кампании Мастера.

Лучше всего рассматривать сеттинг Планскейп, как один из миров AD&D Основного Материального Плана. Он имеет центральную базу для игровых персонажей (Сигил), населенный район вокруг него (Внешние Земли), фронт (привратные города на границах с другими планами) и глушь (сами планы). Повсюду разбросаны традиционные возможности для приключений: пещеры, подземелья, замки, крепости - но они заполнены своими, особыми чудесами. Единственное, чем не является сеттинг Планскейп: это не просто набор правил, повествующих о том, как из одного места добраться в другое. Кроме того, путешествовать с плана на план довольно просто, если знать как. Это просто вопрос наложения правильного заклинания, обладания необходимым магическим предметом, или (что чаще всего) прохода через правильную дверь.

КӨЛИ, ГЛУПЕЦ!
Я СЛУЖИ+ЕЛЬ ТӨРА,
и +ВӨИ ЗАКӨНЫ
НЕ ДЕЙС+ВҮӨ+
НА ПЕНЯ.

- ПОСЛЕДНИЕ СЛОВА
ФРАНӨКА ХЕЙДЕНА,
ӨБРАЩЕННЫЕ К УБИЙЦЕ
ПИЛӨСЕРДИЯ



Путешествие на другой план не занимает дни или недели; оно практически всегда происходит мгновенно. Вы не тратите время и не делаете каких-либо особых приготовлений - за исключением тех, которые помогут вам выжить. Факт то, что игра Планскейп далека от традиционной. Подземелье, которое вам необходимо исследовать, может быть черепом мертвого бога на Астральном Плане, а крепость принца ифритов - огненным вулканом, вот две из прекрасных и практически безграничных возможностей. Вселенная планов может быть обыденной, устрашающей, магической, сюрреалистической или невозможной. Главное, что с воображением Мастера она будет безграничной!

А+ШӨСФЕРА ПЛАНӨВ

Хорошая кампания имеет собственный аромат и привкус, иногда заметно выделяющий её из ряда всех остальных кампаний. Кринн из Саги Драгонланс запоминается эпической борьбой, сумрак сеттинга Равенлофта богат леденящим кровь ужасом, Забытые Королевства – родина Элминстера, заполнены руинами древних империй, и Атхас из мира Темного Солнца также имеет свой собственный стиль и атмосферу – что-то, что завладевает воображением игроков, когда они оказываются в этом мире. Оно говорит с ними своим собственным голосом и задает атмосферу мира.

Сеттинг Планскейп повествует об идеях и философиях, о "понимании вселенной". Это не сухие, академические лекции застывших старых профессоров, упоминающих вещи, которые не относятся к реальному миру. Планар живет в мире, где поминание вселенной – это не вопрос, а стиль жизни. Планар не просто задает вопрос – он живет ответом. Посмотрите еще раз на фракции, описанные в Руководстве Игрока по Планам, чтобы понять, как именно они существуют. Это кампании, где идеи поддерживаются действиями и наоборот – мечи, кулаки, магии и идеология необходимы. Смотрите на это так: Планары жестоки, так как жизненная философия – не для слабаков!

Этот сеттинг – это мир, где живые общаются с мертвыми. Человек может увидеть финальную награду или наказания, так как он может заглянуть в место, куда он отправится после смерти, и это знание может сильно воздействовать на его точку зрения. Планары знают, что ждет их в награду за милосердие, доброту, террор и предательство. Они жестоки, потому что знают, что их ждет, если они будут слабыми. Сеттинг Планскейп – это мир, где абстрактные понятия становятся реальными и существенными.

Жрецы молятся о заклинаниях не абстрактным богам, а "реальным" силам, которых можно увидеть или посетить. Маги вдыхают вселенную магии за один вздох, когда исследуют месте, которые не должны были – не могли – существовать в соответствии с обычными законами. Воины могут обрести абсолютное совершенство своих навыков на планах, где все обретает совершенство. Плуты получают возможность добыть такие сокровища, которые невозможно вообразить, так как здесь существуют все вещи, которые невозможно представить. Планары жестоки, так как они живут в мире, где в их руках сосредотачивается необузданная сила.

Сеттинг Планскейп также космополитичен. Это место, которое демоны, девасы (devas), гитиянки и слаады называют своим домом. "Обычные" существа – люди и их родственники – не часто становятся здесь правителями. Они лишь участники великой игры. Планары относятся к праймам, как к провинциалам, которые часто удивляются, увидев за следующим столиком генералов танар'ри или мудрецов гитзераи, обсуждающих свои собственные дела. Планары вырастают со знанием о том, что все и все могут стать могучими и важными фигурами. Последствия этого? Планары жестоки, потому что их враги еще более суровы. Все их потомки циничны. Планары видели их всех, и пережили их большую часть. Планары не ждут симпатий от других, так как каждому приходится по своему туго. Хорошие люди объединяются и помогают друг другу, но рыдания над неудачами никогда и никому не помогали.

Проводя кампанию Планскейп, Мастеру следует помнить об атмосфере. Это так же важно для приключений в Планскейпе, как карты, монстры и сокровища. Планары думают, действуют и даже говорят не так, как праймы, и Мастеру следует осветить эти различия во время игры. Помните, что планары верят в философии их фракций. Сделайте так, чтобы их действия мотивировались этими философиями и не становились на пути других существ без необходимости. Отыгрывая неигровых персонажей, дайте им особенные голоса. Прочувствуйте жаргон, который пронизывает все эти книги. Используйте существующий список планарного слэнга, и добавляйте к нему новые слова (он называется Кант – смотрите Сигил и Окружающие Планы). Сначала он покажется вам ненатуральным, но наречие планов достаточно быстро станет родным для энергичного Мастера и его игроков.

МАГИЯ И ПЛАНЫ

Только невежественный прайм или глупый маг верит, что его магия будет работать на всех планах одинаково. Это совсем не так, странник – особенно там, где вселенная создала планы, которые состоят из живого огня, абсолютного совершенства, унылого отчаяния, полного разложения или еще чего-то худшего. Часть изменений очевидна – использование святого слова против демона ям на его родном плане вряд ли сработает, хотя несчастный идиот узнает об этом слишком поздно. Некоторые из этих изменений не столько видимы – к примеру, вы знаете, что будет, если маг вызовет джинна в Асгарде? Некоторые говорят, что лучше всего учиться на своем опыте, и глупец может много узнать о планах с помощью этого способа, но это будет больно. Очень. Мудрый странник знает, что не нужно рисковать собственной шеей ради того, что можно узнать от других. Зачем узнавать на своем горьком опыте о том, что огненный шар действует на Лимбо совсем по-другому, если можно походить по Сигилу и поговорить со знающими людьми? Мораль данной истории такова: *Мастеру не следует отказывать игрокам в следующей информации до тех пор, пока они готовы находить её там, где нужно.*

ВОЗДЕЙСТВИЕ НА ЗАКЛИНАНИЯ

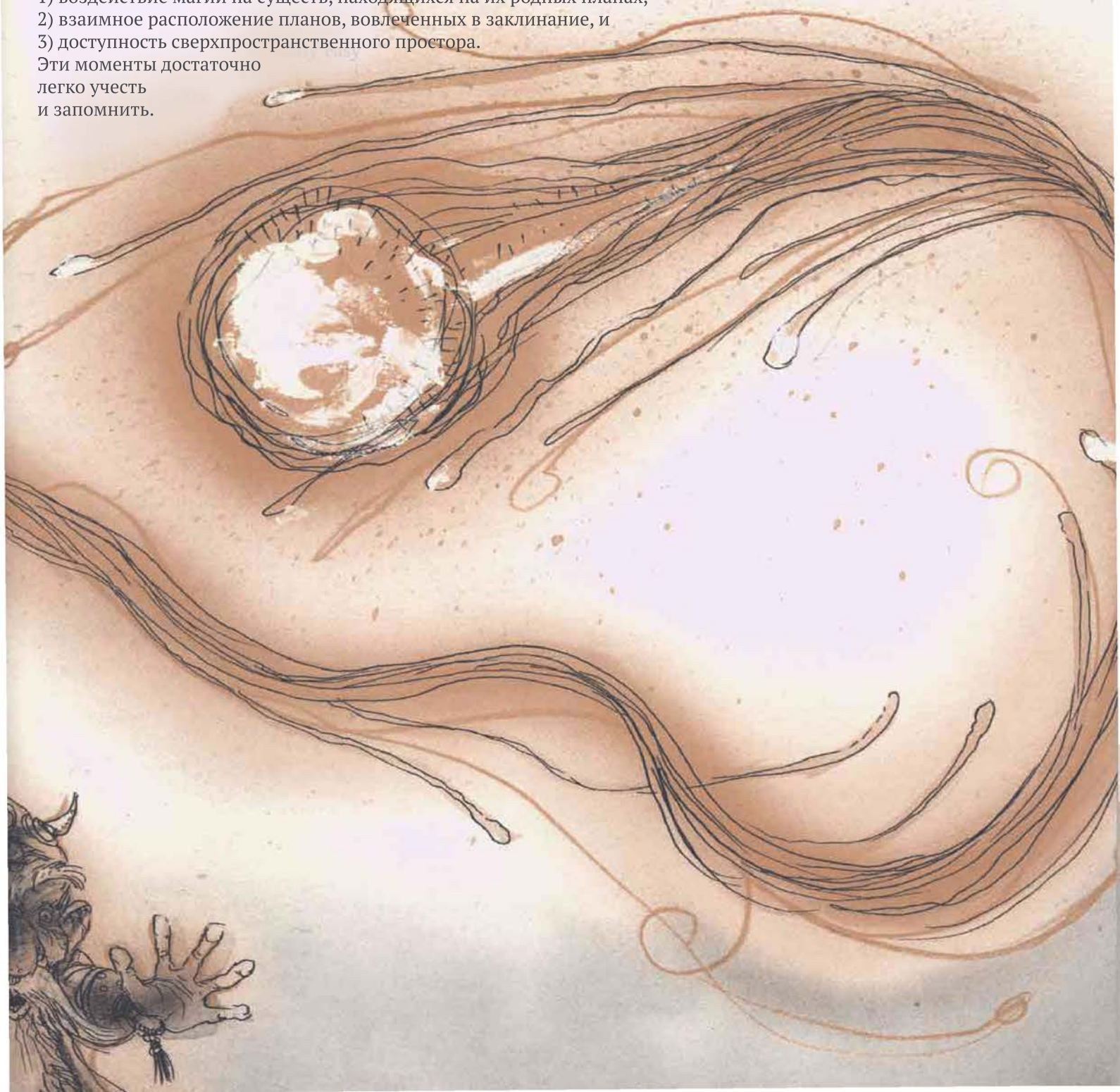
Множество праймов не понимает, почему магия так сильно изменяется в зависимости от плана. Подобное не происходит в их мирах – они могут пройти из одного конца мира в другой в месте, подобном Кринну, и магия будет действовать так, как и обычно, в каждой стране, которую они посещают по пути. Конечно же, перейти на другой план чуть сложнее, чем пересечь границу другой страны.



Мудрецы спорят об основаниях и причинах того, что каждый план отличается от другого магически, еще с тех пор, как они начали думать. Конечно же, у каждой из фракций найдется свой ответ на этот вопрос. Человек Богов скажет, что это объясняется божественными особенностями каждого из планов. Гавнер проделает длительный анализ того, как все изменения на каждом из планов вписываются в некий высший порядок, который следует определенным логическим законам, которые можно или нельзя объяснить. Хаоситект просто всплеснет руками и скажет, "Это хаос, брат. Так в чем же проблема?" В конце концов, не столь важно почему – важнее как. Независимо от причины этого, каждый план по-своему воздействует на заклинания, и любой странник может сказать, что влияние это никак нельзя назвать незначительным. Но для того, чтобы маг мог нормально действовать на планах, ему необходимо узнать, в чем состоят эти изменения. Не удивительно, что есть три вещи, которые заклинателю всегда следует помнить, независимо от того, где произносится заклинания:

- 1) воздействие магии на существ, находящихся на их родных планах,
- 2) взаимное расположение планов, вовлеченных в заклинание, и
- 3) доступность сверхпространственного пространства.

Эти моменты достаточно
легко учесть
и запомнить.



Это изменения, которые воздействуют на определенную заклинательную школу на соответствующих планах, и которые могут занести героя в книгу мертвых раньше, чем он узнает о них. К счастью, необходимо всего один или два неприятных сюрприза для того, чтобы большинство магов сделало соответствующие выводы.

РОДНЫЕ СЫНЫ

Для некоторых правил не имеет никакого значения – откуда происходит существо, с Основного Материального, Астрального, Внутреннего или Внешнего Плана. Самое универсальное из этих правил относится к родному плану существа. У каждого есть свой родной план, независимо от того, где он находится в данный момент. Прайм, живущий в Сигиле, все еще называет своим домом Основной Материальный План. Дом находится не там, где живет существо, а там, где оно появилось на свет, дало первые побеги или вылупилось из яйца. Родной план значит многое, так как множество заклинаний действует на существ только вне или внутри их родных планов. *Заклинания, на которые воздействует родина существа, относятся к школе Отречений и Вызываний.* Большая часть Отречений защищает от существ с иных планов и некоторые (например, *святое слово*) могут изгнать существо на его родной план. В любом случае, школа Отречения не действует на существо, находящееся на своем родном плане. К примеру, некоторые праймы могут попытаться использовать *защиту от зла*, чтобы уберечь себя от ифритов, находясь в Городе Меди. Они верят в то, что если это заклинание работало в их родном мире, то оно будет работать и на плане Огня, но это не так. Город Меди находится на родном плане ифритов, и потому джинны не являются в этом месте экстрапланарами, и, в результате этого, заклинание не действует. Если кто-то был вызван, то это был глупый прайм. Родной план обладает обратным воздействием на заклинания вызова. Точнее, если это не заклинание, которое вызывает существ с другого плана (например, *вызов элементала или врата*), то оно вызывает кого-то, кто находится неподалеку. *Вызывание монстров* I уровня призовет существ с этого же плана. К примеру, заклинание *вызов монстра* не заставит суккуба появиться в Асгарде; это не родина демонов, и даже не тот план, где их можно повстречать.

СВЯЗАННЫЕ ПЛАНЫ

Когда маг с Прайма пытается вызвать элементала, то он обычно не задумывается над тем, откуда появляется элементал. Существо появляется, и это главное. В ходе заклинаний происходит гораздо больше планарных путешествий, чем большинство жителей вселенной могло бы предположить.

ТАБЛИЦА 1: ЗАКЛИНАНИЯ С ПЛАНАРНЫМИ ДОРОГАМИ

Астрал

*Астральное Заклинание**
*Астральное Окно**
*Пророчество**
Двумерность
*Спутник***
Рассмотрение
*Объединение с астральным странником**
*Оживление**
Реинкарнация
*Воскрешение**
*Разговор с астральным странником**
*Разговор с мертвыми**

Эфир

*Эфирный прислужник**
*Колесница Састарра**
*Вызов земного элементала**
Вызов элементала
*Вызов огненного элементала**
Полутеневая магия
Полутеневые монстры
Искажение расстояния
*Элементальный рой**
Поглощение энергии
Перенос особняка
*Хождение в Эфире**
Невидимый убийца
Снабжение Кхазиды
Закрома Леомунда
Крадущаяся тень Лорвовойма
Теневая трансформация
Лорловейма
Сотворение
Малое сотворение
*Защита от негативной энергии**
*Вещая вода**
*Восстановление**
Тени
Теневой кот
*Теневые инструменты**
Теневая магия
Теневые монстры
Хождение в тенях
Вызов тени
Исчезновение

Оба

*Предсказание**
*Обращение**
Контакт с другим планом
Изгнание
*Божественное вдохновение**
Мгновенный призыв
Дроумиджа
*Призыв святой мощи**
Ловушка
Случайная высылка Хорнунга
*Очищение**
Видение

Сверхпространственные

Глубокие карманы
*Сверхпространственное определение**
*Сверхпространственное манипулирование**
*Сверхпространственный карман**
Закрома Леомунда
Лабиринт
Пышный дворец
Морденкайна
Веревка-убежище
*Изоляция**
*Преображение**



* Могут проходить, а могут и не проходить по планарным дорогам, в зависимости от призываемого существа.

** Жреческая магия с планарными дорогами – подвергается воздействию только в том случае, если используется через свиток или другой магический предмет.

Возьмем, к примеру, заклинание вызов элементала: Оно (очевидно) должно связаться с Элементальными Планами для успешного действия. Разрушите эту связь, и заклинание не будет работать. Праймы не обращают на это внимание из-за того, что Основной Материальный План связан со всеми другими планами через Эфир или Астрал. К сожалению, этого нельзя сказать о Внутренних или Внешних Планах. Внутренние Планы отрезаны от Астрального Плана (а, значит, от Внешних Планов), тогда как Внешние Планы не связаны с Эфиром (а, значит, с Внутренними Планами).

Так что же это значит? Это означает, что на Внутренних Планах, заклинатель или жрец не смогут нормально использовать такие заклинания, как астральное заклятье или оживление мертвых. И на Внешних Планах, эти же персонажи столкнутся с определенными трудностями при вызове элементалов и эфирных прислужников, так как эти существа зависят от структуры Внутренних Планов. В некоторых случаях, заклинание проходит через Эфирный или Астральный План, в зависимости от того, кем или чем является жрец. К примеру, контакт с высшим планом происходит через Астральный План, чтобы достичь сил на Внешних Планах и через Эфирный План, чтобы достичь элементальных лордов, но заклинаящий не сможет достичь Арбореи из Эфира и он не сможет дотянуться до Воздуха из Астрала - понял?

Полный список заклинаний, которые могут создавать планарные дороги (заклинания, которые переносят мага на определенный план или целую группу граней) приведен в Таблице 1 внизу. Хотя на жреческие заклинания не воздействуют планарные дороги, те заклятья, которые пересекают измерения, упомянуты в Таблице 1 из-за того, что магические предметы, дублирующие эффекты заклинаний жрецов, связаны с планарными границами.

СВЕРХПРОСТРАНСТВА

Множество заклинаний и магических предметов создают причудливые карманные измерения, известные, как сверхпространственные просторы. При обычных условиях, использовать эти заклинания не так уж сложно – если, конечно же, странник не находится на Астральном Plane, где нет дополнительных измерений. Попытка использовать заклинание веревки в этом месте ничего не даст. Об этом следует помнить из-за того, что планы до сих пор хорошо не

картографированы, особенно небольшие демипланы Эфира. Существует вероятность того, что они напоминают Астрал – полностью отрезанные от сверхпространственного мира. В этом случае, данная особенность будет упомянута в описании подобного места, и потому читайте их внимательно.

КАТЕГОРИИ ИЗМЕНЕНИЙ

За исключением вышеупомянутых исключений, большая часть изменений заклинаний зависит от их школ. Все заклинания данной школы изменяются в одном направлении. Возможные эффекты изменений школ разделены на четыре категории: усиление (+), изменение (#), ослабление (>), и бездействие (0). Смотрите Таблицу 2 в которой приведен список заклинятельных школ и статуса каждой из них на различных планах.

Усиление (+) означает, что заклинания данной школы усиливаются на данном плане. Эффект усиления чаще всего зависит от схожести магии с особенностями плана. Усиленные заклинания действуют на один уровень выше, чем обычно. Таким образом, огненный шар, созданный магом 8-ого уровня на Элементальном Plane Огня, будет наносить 9 дайсов урона. Спас-бросок, направленный против заклинания, наносящего урон, делается с отрицательным модификатором -1, тогда как спас-броски против усиленных заклинаний, которые даруют защиту, делаются с положительным модификатором +1.



ТАБЛИЦА 11: ИЗМЕНЕНИЯ ШКОЛ НА ПЛАНАХ

План	Отр	Изм	Кол/ Выз	Гад	Очр/ Чар	Илл/ Фан	Воз/ Огл	Нек	Дик	Элементарные школы			
Астральный	—	◆	>	—	—	◆	—	—	+	◆	◆	◆	◆
Эфирный	>	—	◆	⋮	—	+	—	—	—	—	—	◆	◆
Эл.: Воздух	—	—	◆	—	—	—	◆	—	—	+	>	>	>
Эл.: Земля	—	—	◆	—	—	—	◆	—	—	>	>	+	>
Эл.: Огонь	—	—	◆	—	—	—	◆	—	—	>	+	>	⋮
Эл.: Вода	—	—	◆	—	—	—	◆	—	—	>	⋮	>	+
ПЭ: Лед	—	—	◆	—	—	—	◆	—	—	—	>	>	—
ПЭ: Магма	—	—	◆	—	—	—	◆	—	—	>	—	—	>
ПЭ: Грязь	—	—	◆	—	—	—	◆	—	—	>	>	—	—
ПЭ: Дым	—	—	◆	—	—	—	◆	—	—	—	—	>	>
КВЭ: Молния	—	—	◆	—	—	—	◆	—	—	+	—	>	◆
КВЭ: Минералы	—	—	◆	—	—	—	◆	—	—	>	>	+	◆
КВЭ: Пар	—	—	◆	—	—	—	◆	—	—	—	+	—	>
КВЭ: Сияние	—	—	◆	—	—	—	◆	—	—	—	◆	—	+
Поз.Энергии	—	—	◆	—	—	—	◆	◆	+	—	+	◆	◆
Нег.Энергии	—	—	◆	—	—	—	◆	◆	>	>	>	◆	◆
КВЭ: Зола	—	—	◆	—	—	—	◆	—	—	◆	⋮	—	◆
КВЭ: Пыль	—	—	◆	—	—	—	◆	—	—	◆	—	—	>
КВЭ: Вакуум	—	—	◆	—	—	—	◆	—	—	—	—	—	⋮
КВЭ: Соль	—	—	◆	—	—	—	◆	—	—	⋮	⋮	—	—
Бездна	—	◆	◆	◆	—	+	—	◆	+	◆	◆	◆	◆
Ахерон	—	—	◆	◆	—	—	—	◆	>	◆	◆	◆	◆
Арборея	—	—	◆	◆	◆	—	—	◆	—	◆	◆	◆	◆
Аркадия	—	—	◆	◆	◆	◆	—	◆	>	◆	◆	◆	◆
Баатор	—	—	◆	◆	—	—	—	◆	>	◆	◆	◆	◆
Земли Зверей	—	◆	◆	◆	◆	—	—	◆	—	◆	◆	◆	◆
Байтопия	—	—	◆	◆	—	—	—	◆	—	◆	◆	◆	◆
Карцери	—	◆	◆	◆	—	—	—	◆	—	◆	◆	◆	◆
Элизиум	—	—	◆	◆	—	—	—	◆	—	◆	◆	◆	◆
Геенна	—	—	◆	◆	>	—	+	◆	—	◆	◆	◆	◆
Серые Пустоши	—	—	◆	◆	◆	—	—	◆	—	◆	◆	◆	◆
Лимбо	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆
Механус	—	—	◆	◆	—	⋮	—	◆	⋮	◆	◆	◆	◆
Гора Целестия	—	—	◆	◆	—	—	—	◆	>	◆	◆	◆	◆
Внешние Земли	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆
Пандемониум	—	◆	◆	◆	—	—	—	◆	+	◆	◆	◆	◆
Асгард	—	◆	◆	◆	—	—	—	◆	+	◆	◆	◆	◆

- Заклинания школы не изменяются на плане
- ◆ Заклинания школы изменяются; смотрите описание плана для более подробного описания
- > Заклинания школы ослабевают на плане
- + Заклинания школы усиливаются на плане
- ⋮ Заклинания школы не действуют на плане

Сокращения: А Воздух; Отр Отречения; Изм Изменения; Кол/Выз Колдовство/Вызывание; Гад Гадания; З Земля; Очр/Чар Очарование/Чары; Ф Огонь; Илл/Фан Иллюзии/Фантасмагории; Воз/Огл Возглашения/Оглашения; Нек Некромантия; ПЭ Параэлементарный План; КВЭ Квазиэлементарный План; В Вода; Дик Дикая Магия.

Изменение (#) заклинательных школ происходит чаще всего, в результате чего последствия различных заклинаний основываются на философских или физических свойствах плана. Точные последствия изменений различаются от заклинания к заклинанию внутри одной школы, но ко всем заклинаниям одного типа применяется общий принцип. Таким образом, основанные на огне заклинания, на Параэлементальном Плана Дыма, скорее всего вызовут обжигающие струи пара, вместо огня.

Ослабление (>) заклинательной школы вызывает ослабление их воздействия, что объясняется определенным противодействием между школой и природой плана. Ослабленное заклинание действует на один уровень ниже, чем обычно. К примеру, основанные на воздухе заклинания, произнесенные на плане Воды, автоматически ослабляются природой элемента этого плана. Более того, ослабление указывает на то, что произнесение высокоуровневых заклинаний просто невозможно. Из-за того, что силы данного плана не могут выдерживать воздействие этой магии, заклинания, выше 4-ого уровня, просто не могут быть произнесены.

Бездействие (&) указывает на то, что заклинания данной школы просто недоступны волшебнику на этом плане. Магия этого заклинания абсолютно противоположна природе плана, и потому заклинания этой школы не действуют в пределах плана. Произнеси этого заклинание, и ничего не случится, брат.

ЗАКЛИНАТЕЛЬНЫЕ КЛЮЧИ

Учитывая все эти изменения и ограничения, жизнь заклинателя на планах может быть практически невозможной. Представьте себе бедного элементалиста, оказавшегося на Геенне, отрезанного от Эфира и не способного произнести свои самые могучие заклинания. Подобная перспектива вызывает у мага желание остаться дома, не так ли?

Хорошо, что есть обходной путь: Для каждого плана, если тайные заклинательные ключи, которые приспособливают мага к магическим вибрациям плана. Только заклинатель, находящийся в гармонии с сущностью плана, может накладывать часть или все свои заклинания так же, как и обычно. В действительности, это не является такой уж страшной тайной, так как большая часть планарных магов знает о существовании ключей, даже если им неизвестны ключи для каждого из планов. В результате этого, маги с Прайма, ничего не подозревающие об подобных вещах, служат развлечением для их планарных товарищей.

Большая часть ключей, независимо от того, чем они являются, добавляют 1 к инициативе или времени произнесения заклинания.

Заклинательные ключи принимают множество форм, которые никогда не повторяются на различных планах. На Асгарде заклинательные ключи практически всегда представляют собой руны – изображаемые, произносимые, метаемые или какие-либо еще – активирующиеся в момент произнесения заклинания. На Механусе ключи принимают облик уравнений – математических формул, которые изменяют, пусть и незначительно, природу вселенной. На Лимбо, в сердце Хаоса, ключ постоянно изменяются, и потому бедняга-маг никогда не может быть полностью уверенным в том, что случится в следующее мгновение.

Различные ключи обладают различной мощностью. Наиболее распространенными являются общие ключи. В этом случае, общий ключ воздействует на все заклинания одного и того же вида. К примеру, общий ключ может восстанавливать первоначальное действие заклинаний или вновь заставлять работать всю магию, основанную на огне. Другие ключи не столько сильны, и известны, как особые ключи. Они воздействуют на одно, особенно заклинание. На Горе Целестии, страннику понадобится особый ключ, чтобы заставить действовать заклинание страха.

Другой особый ключ позволяет магу накладывать заклинания призыва элементалов на Внешних Планах, но следует запомнить то, что возникающее существо будет состоять из элементов данного плана, и что дух существа будет создан на основе сущности этой же грани. Эти элементалы не являются абсолютно такими же, как "истинные" элементалы, и вызывателю, не подозревающему об этом, предстоит долгое и остросюжетное веселье (смотрите "Магия на Внешних Планах", где все это описано более подробно).

Также не следует забывать о том, что ключи также имеют свои пределы, и только воистину безумный маг может думать, что они способны решить любую проблему. Некоторые школы и заклинания просто не имеют ключей – чаще всего, это объясняется самой природой плана, которая несовместима с магией данного заклинания. Независимо от усилий мага, огненный шар не будет действовать на Плана Воды, а дикая магия не будет подчиняться волшебнику в строго упорядоченной вселенной Механуса.

ЖРЕЦЫ И ИХ БОГИ

Все эти заклинательные изменения относятся не только к волшебникам – магия изменяется и для жрецов. Жрецы обладают собственными условиями, воздействующими на произнесение заклинаний, которые связаны с их владыками, их божества. Самой большой особенностью жрецов является то, что они черпают свои силы не из науки и исследований, а получают их благодаря их богам.



Теперь, из-за того, что практически все силы (за исключением нескольких элементарных) обитают на Внешних Планах, некоторые мудрецы предполагают, что священнослужителям на Внутренних Планах придется туго. В конце концов, как утверждает логика, Внутренние Планы магически отрезаны от Внешних Планов. Тем не менее, эти мудрецы не правы. Вот, что происходит, если странник пытается следовать на плане логике.

Теперь, из-за того, что практически все силы (за исключением нескольких элементарных) обитают на Внешних Планах, некоторые мудрецы предполагают, что священнослужителям на Внутренних Планах придется туго. В конце концов, как утверждает логика, Внутренние Планы магически отрезаны от Внешних Планов. Тем не менее, эти мудрецы не правы. Вот, что происходит, если странник пытается следовать на плане логике.

Вступление в контакт с богами для получения заклинаний не является проблемой для жрецов – в отличие от странствия по вражеской территории. Истина в следующем: планы – Внутренние, Внешние и даже часть Демипланов, являются территориями, принадлежащими различным группам сил, которые вряд ли с радостью примут чужестранцев, особенно провокаторов с других планов. Некоторые силы, особенно обитающие на Нижних Планах, с трудом поддерживают перемирие с противниками, обитающими на их собственных планах, и были давно уже оставлены в покое силами с планов, которые отличаются от них морально и физически. Все жрецы, призванные своими владыками на службу, могут сделать Внешние Планы очень кровавым местом. Тем не менее, занесение каждого вражеского жреца в Книгу Мертвых только создает божеству лишние проблемы и из-за того, что невозможно закрыть все двери, ведущие на свой план, силы ищут другие способы, с помощью которых можно было бы устранить назойливых агентов противников.

В конце концов, можно сделать вывод, состоящий из двух частей, относительно того, что удерживает вселенную от войны. Во-первых, боги не посылают легионы своих верующих на родные планы других сил. Это является признаком плохого тона и плохих намерений даже для танар'ри и баатезу, война для которых стала смыслом существования. Во-вторых, и важнее всего, когда персонаж-жрец оказывается на Внешнем Пlane отличным от того, на котором обитает его бог, он действует так, если бы его уровень опыта уменьшился

на 1 за каждый план, находящийся между им и родным планом божества.

К примеру, Найла Верная является жрицей 10-ого уровня, ведущей отряд воинов веры в самое сердце Пандемониума. Родным планом Найлы является Байтопия. Пройдя по Великому Кольцу (смотрите карту планов) мы обнаружим, что между Байтопией и Пандемониумом лежат Элизиум, Земли Зверей, Арборея, Асгард и Лимбо. Таким образом, на Пандемониуме Найла становится жрицей 5-ого уровня, и теряет все заклинания, доступные жрицам более высоких уровней до тех пор, пока не вернется ближе к дому.

Утрата заклинаний является мгновенной и временной, происходя в тот момент, когда жрец входит в пределы плана. Если персонаж запомнил больше заклинаний, которые принадлежат к слишком высоким уровням, чем ему позволено, то излишки (выбранные игроком) немедленно исчезают из его разума. Перейдя границу, которая перенесет его ближе к дому его божества, заклинательные уровни священника возрастут. Тем не менее, знание утраченных заклинаний не вернется к нему в тоже мгновение; герой должен отдыхать и молиться о заклинаниях, как и обычно.

Заметьте, что "силовой канал" Найлы не связывается с её родным планом по кратчайшему пути, как это делают магические предметы (смотрите ниже). Почему? Из-за того, что боги не хотят, чтобы это было так! Данное правило основывается на том, чтобы жрецу из Байтопии было сложнее произносить заклинания на Пандемониуме, чем на Лимбо – не все, что делают боги, понятно простым смертным, странник. С другой стороны, если божество жреца обитает на одном из Внутренних Планов, то священнослужитель потеряет три уровня на любом из Внешних Планов, так как между ними лежит Астрал, Прайм и Эфир. Такое же ограничение относится и к жрецам с Внешних Планов, которые отправляются на Внутренние Планы, и, в этом случае, магия жрецов изменяется подобно магическим предметам (Является ли логика замкнутым понятием? Помните принцип Единства Колец?) В любом случае, мораль данной истории такова: Если вы не можете взять с собой все свои заклинания, то возьмите побольше магических свитков, так как на них не подействует это неприятно правило силы/плана.

СИЛОВЫЕ КЛЮЧИ

Жрец, так как планы – это дома его повелителей, может также обнаружить силовые ключи.



Силовой ключ не просто заставляет заклинание действовать так, как и обычно (как это бывает в случае с заклинительными ключами), но и усиливает его. К примеру, жрец, обладающий соответствующим ключом, может накладывать заклинание исцеления легких ранений, каждый раз получая максимальные результаты. Силовые ключи редки, очень редки, и жрец, который нашел хотя бы один, должен считать себя счастливым. Тогда как общие и особые ключи являются частью планарного ландшафта, силовые ключи (как ясно из их названия) были созданы самими силами.

Силовой ключ может измениться в любой момент, когда этого пожелает жрец, и потому нет никакой гарантии того, что жрец может использовать ключ всегда. Один может научить одного из своих жрецов руне, которая является силовым ключом, усиливающим всевозможные гадания. Если этот жрец будет настолько глуп, что бросится обучать ей всех своих учеников, то Один может обидеться и изменить силовой ключ так, что руна жреца больше не будет действовать.

Боги используют силовые ключи, чтобы наградить верных служителей или чтобы помочь своим посланникам во время исключительно опасного задания, устаивая этого только избранных. Жрец не может потребовать силовой ключ или просто найти его в груди сокровищ. Лучшим ответом на вопрос, почему силовые ключи так надежно оберегаются, будет следующее: каждый ключ стоит божеству крошечную частичку его мощи. Немногие боги получают удовольствие от своего ослабления, и потому силовые ключи так редки.

Однако существует и опасная сторона использования силовых ключей, о которой следует помнить жрецам, и, особенно тем, которые отправляются на Нижние Планы. Довольно много злых сил обожает создавать фальшивые силовые ключи. Их безумно смешит то, что любому глупцу можно объявить, что стояние на одной ноге во время произнесения заклинания или размахивание куриными перьями может выступить в роли силового ключа для целой группы заклинаний. Если жрецу повезет, то плохое чувство юмора силы не вызовет ничего худшего, чем просто отсутствие силового ключа. Скорее всего, фальшивый ключ изменит заклинания так, как этого совсем не хотелось бы бедняге. Другими словами, когда человек получает ключ, ему следует хорошенько проверить, исходит ли он от его божества, а не от его противника.

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Большая часть магических предметов подчиняется тем же самым правилам и ограничениям, что и заклинания волшебников, которые используются на планах.

Активируйте палочку огня на плане Воды и, в лучшем случае, вы получите множество безобидных пузырей пара. Палочка чудес, использующая дикую магию, окажется бесполезным прутиком на упорядоченном Механусе. И, в отличие от заклинаний, для магических предметов нет ключей, с помощью которых они будут действовать нормально. Таблица 3 на следующей странице содержит список магических предметов и школ, к которым они относятся. Используйте данную таблицу для того, чтобы определить изменения соответствующих магических предметов.

**ТАБЛИЦА III: МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ,
ЭКВИВАЛЕНТНЫЕ ШКОЛАМ***

Зелья и Масла чаще всего относятся к школе Изменений, изменяя использующего их каким-то образом.

Приворотные Зелья всегда относятся к школе Очарования/Чар.

Защитные Свитки всегда считаются Отречениями.

Кольца относятся к нескольким категориям, в зависимости от их действия. Большая их часть относится к школе Изменений (кольцо ослепления, кольцо сопротивления огню) или Очарования/Чар (кольцо человеческого влияния, кольцо управления млекопитающими). Кольца, которые испускают энергию (кольцо дробления) относятся к школам Возглашения/Оглашения. Вызывающие существ принадлежат к школам Колдовства/Вызывания. Кольцо защиты и кольцо обращения заклинаний используют магию школы Отречений. Кольца, связанные сразу с несколькими сферами, относятся к той, эффект которой применяется в данный момент.

Волшебные Палочки в большинстве своем привязаны к школе Возглашения/Оглашения.

Посохи зависят от заклинания, которое произносится в данный момент. Боевые функции магических посохов относятся к школе Изменений.

Жезлы определяются или по школе заклинания, используемого в данный момент или при использовании в роли оружия, относятся к школе Изменений. Некоторые жезлы (жезл правления, жезл обмана и жезл ужаса) используют магию Очарования/Чар.



Разносторонние магические предметы могут использовать все магические школы. Лучшим подходом в этом случае будет сравнение эффектов заклинания с магической школой существующих заклятий. Браслеты подводного дыхания относятся к магии Изменений, Всегда Полная Сумка Бакнарда относится к школе Колдовства/Вызывания, а том выгодного колдовства (libram of gainful conjuration) будет принадлежать к школе Некромантии (так он прибавляет жизненную энергию в виде нового уровня).

Артефакты остаются неподвластными воздействию планов. Если это специально не указано в его описании, то артефакт действует на всех планах одинаково, даже если его воздействие и противоречит обычным законам плана. Таким образом, артефакт, создающий огромные огненные шары, сможет преодолеть противодействие окружающего его на плане Воды бесконечного океана.

* Определяя планарный эффект особого магического предмета, сравните его с уже существующими заклинаниями – зелье лечения можно классифицировать, как представителя той же школы, что и заклинания лечения легких ранений, кольцо полета будет принадлежать к той же школе, что и заклинание левитации. Когда магический предмет невозможно сравнить таким образом, то его следует определять, как принадлежащий к школе Изменений, как и указано в таблице III.

МАГИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ И БРОНЯ

Когда создаются магическое оружие или доспех, то они связываются с энергиями того плана, на котором они были созданы. Унесите этот предмет с этого плана, и связь с его магическими энергиями ослабеет. Чем дальше он удаляется от своего родного плана, тем слабее становится предмет, постоянно теряя один уровень зачарования за каждый план, расположенный между ним и его домом. К примеру, возьмите магический меч +2, сделанный на Основном Материальном Плане, и перенесите его на Астральный или Эфирный План; при этом он превратится в меч +1.

Возьмите его с собой на Внешние или Внутренние Планы, и он станет всего лишь мечом +0, лишенным положительных магических модификаторов. То же самое относится и к магической броне. Несмотря на свое бездействие, эти предметы все еще определяют, как магические, вследствие воздействия заклинания определить магию или других заклятий из школы Гаданий. Магические предметы, положительные модификаторы которых опустились до 0, становятся полностью бесполезными (до тех пор, пока их не вернут ближе к дому). В подобных случаях, владельцы артефактов не могут использовать их особые способности – речь, заклинательные силы и так

далее. (Оружие с множественными положительными модификаторами, такое, как меч +1, +4 против оборотней, не считаются бездейственными до тех пор, пока не будет утрачен весь положительный модификатор +4). Запомните, что меч +2, удаленный на три плана от своего родного мира, не станет мечом -1. Абсолютным минимумом является 0.

Чтобы отследить эти изменения во время игры, подверженные им предметы могут отмечаться в приключениях следующим образом: действующий модификатор приводится в скобках (например, меч +2 (+1)). Лишившийся своей мощи клинок будет помечен, как меч +2 (0). Бездействующий предмет не является абсолютно бесполезным, так как он все еще может использоваться для того, чтобы ранить существо, уязвимое только для магического оружия. Тем не менее, если в описании существа упомянуто, что существу можно нанести урон только оружие с уровнем зачарования +1 или большим, то меч должен сохранить именно такой модификатор, чтобы продолжать действовать.

Странники, надеющиеся на то, что это правила воздействует и на проклятое оружие, будут очень неприятно удивлены. Проклятый меч напрямую воздействует со своим владельцем, независимо от того, где он находится, и даже все планы вселенной не могут изменить этого.

Рассчитывая расстояние между текущим планом и родным планом предмета, Мастеру следует помнить, что Астральный План связан со всеми Внешними Планами и что Эфирный План связан со всеми Внутренними Планами. Таким образом, если персонаж, находящийся на Пандемониуме, использует магический меч, выкованный в Геенне, то меч теряет два уровня зачарования из-за того, что кратчайший путь между двумя этими планами – это Астрал (или Внешние Земли). Если бы родным планом меча был Лимбо, то он утратил бы только 1 уровень, так как Лимбо и Пандемониум прилегают друг к другу (смотрите карту планов). То же самое относится и к Внутренним Планами, где в роли связывающей цепи выступает Эфир. Самое большое количество планов, которое может разделять две точки, равняется четырём. Если родиной меча являются Внутренние Планы, то самым длинным путем будет дорога через Эфир на Прайм а потом с Прайма на Астрал, а только потом на Внешние Планы.

Рассчитывая расстояние, Мастеру не следует обращать внимания на демипланы, межпространственные просторы, каналы, цветные бассейны, воронки и все остальное. Демиплан в Эфире не считается отдельным планом; таким же образом, канал между Основным Материальным и Внешним Планом не уменьшит количество планов, разделяющих эти две грани.

К счастью, разнообразие планарных ресурсов не столь уж велико, и потому те немногие предметы вооружения и брони, которыми могут завладеть герои,



в основном поступают из нескольких источников. За исключением нескольких богов, посвятивших себя кузнечному делу, большинство сил волей-неволей не одобряет создание обитателями своих земель магических предметов. Даже их агентам не разрешается усиливаться без разрешения силы, особенно это, касается некоторых принцев-бесов Низших Планов. Просители, как правило, не производят магические предметы, так как это не всегда приносит им те великие почести, которых они настойчиво домогаются.

Конечно же, нельзя сказать, что повсюду наложен запрет на кузнечные работы, или что на планах нет магии. За исключением работы богов-кузнецов, ни один идущий по планам не осмелится оспаривать кузнечную и магическую славу Сигила. Великий Базар (смотрите Сигил и Окружающие Планы) буквально усеян прилавками, за которыми готовы поработать маги-кузнецы. Конечно же, это будет стоить страннику кругленькую сумму, но на планах хватит денег для того, что заставить постоянно трудиться целую дюжину волшебников.

Основная причина по которой в Сигиле выполняется львиная часть этой работы состоит в том, что боги не могут вмешиваться в здешние дела – не в центре Внешних Земель, и не на территории Леди Боли. Так как ничто не может помешать им, то дворфы-эмигранты, хитроумные тифлинги и практичные люди торгуют в относительной безопасности. Но только в относительной безопасности, так как всегда существует опасность того, что некий обиженный бог пошлет своего просителя, чтобы занести человека в книгу мертвых. Кроме того, здесь всегда есть воры, практикующие перекрестную работу с прибыльными объектами.

Еще одной причиной того, что спрос на оружие Сигила будет сохраняться еще длительное время, имеет довольно практичное объяснение, которое поддерживает развитие здешнего бизнеса. Оружие, сделанное в Сигиле, теряет только один уровень зачарования на Великом Кольце, так как Внешние Земли прилегают к Внешним Планам. Это идеальное место для планара, возжелавшего создать оружие, исключая Астрал, и планы, на которых слишком много опасностей. Еще одним распространенным

источником вооружения является Основной Материальный План, так как многие праймы создают, продают и убивают друг друга с помощью магического оружия на протяжении многих веков.

Конечно же, созданные на Прайме предметы вооружения теряют по два уровня зачарования на Внутренних и Внешних Планах. Это значит, что большая часть оружия Прайма слабее того, которое было создано планарами. В конце концов, точно можно сказать только: оружие Основного Материального Плана очень много проигрывает на Внутренних и Внешних Планах.

Из-за важности этого момента для кампании Планскейпа, Мастеру и игрокам следует хорошенько запомнить место, в котором было создано магическое оружие – но это не обязательно должно быть сложным и навязчивым процессом. Родину большей части предметов вооружения легко определить; меч, созданный в Бездне, не будет выглядеть так же, как меч, выкованный на Горе Целестии. Если странник не может определить источник, то эксперты в таких местах, как Сигил, с радостью сделают это (конечно же, за плату).

Когда обнаруживается магическое оружие, Мастеру следует избрать один из трех вариантов его происхождения. Во-первых, им может быть определенный план, заботливо избранный для определенных целей приключения. Этот вариант лучше всего приберечь для воистину редких предметов, созданных просителями. Получение и использование одного из этих предметов всегда играет одну из самых важных роль в основном приключении: Добравшись до 50-ого слоя Бездны, персонажи обнаружили доспехи и меч последнего Империиуса Верного, который был избран и послан с той же миссией, что и герои. Это даст игрокам передышку.

Во-вторых, родной план оружия может быть тем, на котором персонажи находятся в данный момент. Это быстро и удобно в тот момент, когда оружие только найдено, но может привести к неприятным подсчетам и путанице, особенно если персонажей ждет путешествие на различные планы, и они собираются применять данное оружие. Кроме того, то, что на первый взгляд кажется довольно неплохой магией, может оказаться слабым и практически бесполезным по ходу дальнейшего путешествия.

Третьим и самым легким решением является предположение, что оружие было создано в Сигиле. Таким образом, большая часть изменений, касающихся оружия, будет одинаковой на всем разнообразии Внешних Планов, что значительно облегчит задачу и игроков, и Мастера. Этот выбор следует использовать, как основной, если кампания не требует чего-то иного. Данный метод может послужить спасением в том случае, если Мастер что-то забыл, игроки потеряли свои записи или произошла какая-либо подобная неприятность.

Чтобы стать странником по планам,
необходимо узнать, как быстро передвигаться
по ним. Этого можно не делать, если бедняга отправился в
путешествие через Геенну и Серые Пустоши из-за того, что не знает

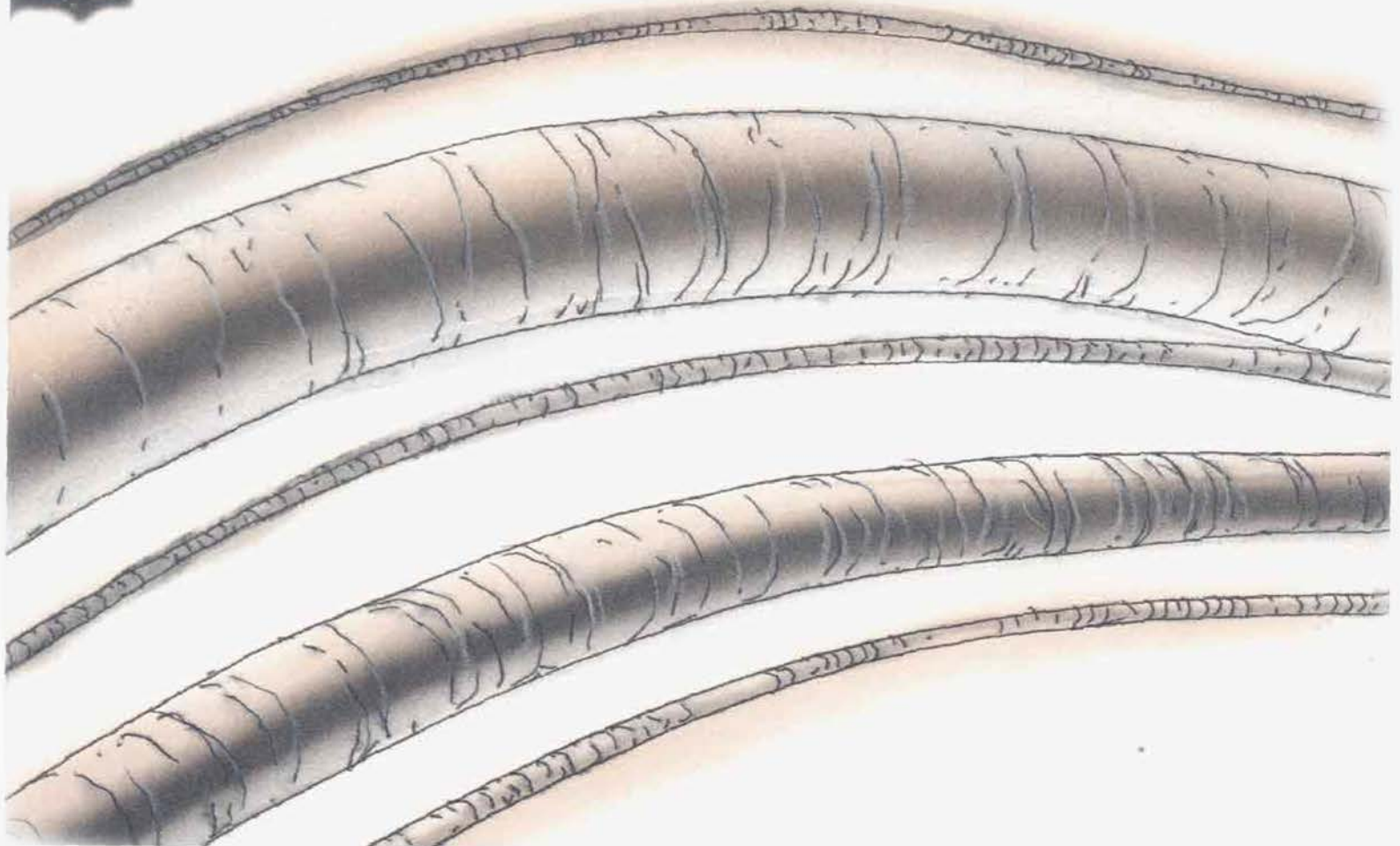
ПУТЕШЕСТВИЯ ПО ПЛАНАМ

истинный факт: ни один
планар не желает
полагаться на магов, чтобы
пересечь Эфир. Чтобы
путешественник выжил на
планах, он должен познать
множество порталов,
дверей, каналов, воронок и
других планарных дорог

. Только тогда он может надеяться на безопасное
путешествие по планам. Конечно же, никто не
начинает, зная все - эту истину познает
большинство идущих-по-планам,
начиная свой путь.

УДЕРЖИВАНИЕ КОНТРОЛЯ

Практической проблемой для каждой кампании Планскейпа является
то, как персонажи будут путешествовать по безбрежным просторам
планов. Обычное странствие из одной внутренней вселенной в
другую невозможно.





Не считая кольца Внешних Планов, странник не может перелетать, переплывать или переезжать с плана на план - это просто не срабатывает. Кроме того, персонаж не может просто перейти с Основного Материального Плана на Астральный План, а чтобы переплыть огненные моря плана Огня, ему понадобится очень необычная лодка! Даже на плане, по земле которого можно странствовать (например Аркадии), расстояния между королевствами столь обширны, что их невозможно преодолеть.

Но во многом, эти проблемы подобны тем, с которыми сталкивается Мастер, ведущий капанию в глуши одного из миров Прайма: если не задействовать ограничения и руководство, то игроки могут путешествовать по любому месту этой глухомани, все дальше и дальше отдаляясь от заботливо составленных планов Мастера. Кроме того, несмотря на бесконечные возможности мультивселенной, игроки могут быть ошеломлены представшим перед ними выбором. В любом случае, Мастер сталкивается с невозможной необходимостью приготовиться к каждому возможному действию игроков. И когда некоторые приготовления уже проведены, игроки решают направить своих персонажей в абсолютно иную сторону.

Поэтому, заклинания, магические предметы, порталы, бассейны, каналы и воронки являются всего лишь инструментами, необходимыми Мастеру, чтобы удерживать планы под своим управлением. Над большинством этих вещей, Мастер обладает абсолютным контролем. Персонажи не могут по своей воле открыть новый портал в Сигиле или определить движение воронки; все это решает Мастер. Таким же образом, Мастер определяет, какие именно магические предметы находят игроки и куда ведут цветные бассейны. С помощью этого, Мастер может не дать персонажам достичь нежелательных для него планов.

Но блокирование принятия персонажами недозволенных ходов является только половиной решения проблемы. Если игроки не желают исследовать последнее создание Мастера, то блокировка всех остальных вариантов выбора приведет только к неудовольствию. Не следует подталкивать персонажей заинтересованных игроков, и они, скорее всего, скажут, куда они хотят отправиться, задолго до того, как окажутся там. Хороший Мастер замечает эти намеки и использует их.

ВСЁ СӨ ВРЕМЕНЕП РАЗЛАГАЕ+СЯ.

ПЫ ЗДЕСЬ ЗА +ЕМ, Ч+ӨБЫ
ҮСКӨРИ+Ь Э+Ө+ ПРОЦЕСС

- ФАК+ӨА ПЕН+АР
С+РАЖА СҮДЬБЫ

НА И С ПРАЙМА

Хотя большая часть планаров не согласилась бы с этим, заявления праймов о том, что их родной мир является центром мультивселенной, не лишены смысла. Это единственный план, на котором пересекаются Астрал и Эфир, и, в какой-то мере, он является перекрестком вселенной.

Тем не менее, по неким причинам, Основной Материальный План не очень-то приспособлен к планарным путешествиям. Жители Внешних Планов всегда с особенным удовольствием наблюдают за тем, как группы праймов пытается перейти с одного плана на другой. Чаще всего, это объясняется отсутствием у праймов природной способности переходить с одного плана на другой, способности, которой при рождении наделяется большая часть планаров. Планарное путешествие на или с Основного Материального Плана чаще всего требует особых заклинаний или магических предметов, для успешного хода путешествия. Конечно же, есть еще воронки и каналы, но их немного, и они практически неизвестны. Кроме того, немногие порталы Сигила ведут на Основной Материальный План.

Как бы то ни было, астральное заклинание и заклинание предельного перехода (plane shift) являются одними из самых распространенных методов путешествия с Прайма. Первое переносит мага (и тех, кто путешествует вместе с ним) только на Астральный План. Предельный переход - это более быстрый способ достижения отдаленного плана, так как он дает магу возможность обойтись без утомительного странствия через другие миры, оказавшиеся у него на пути. Тем не менее, этот способ таит в себе немалую опасность, так как маг участвует в нем "телом и душой", и если он умирает, то становится таким же мертвецом, каким он мог стать и на Основном Материальном Пlane. С другой стороны, астральное заклинание создает новое тело для волшебника, и это дает ему возможность рисковать, находясь на Внешних Планах. Когда астральное тело умирает, дух волшебника сразу же возвращается в свое тело на Прайме (говорят, что в худшем случае, неудачника ждет нервный срыв и ужасная головная боль).

Любопытно, что хотя Основной Материальный План является связывающим звеном с Эфиром, маги и жрецы еще не создали эфирную версию астрального заклинания. Возможно, причиной этого является то, что без серебряной нити - уникального явления Астрального Плана, создание варианта, работающего на Эфирном Пlane, становится невозможным. Очевидно, что маги не могут создать заклинание, которое перенесет их прямо на Эфирный План, хотя это могут сделать определенные магические предметы.

Артефакты, приведенные ниже, так же дают праймам возможность достичь отдаленных планов. Преимущество этого способа в том, что Мастер может выбирать, что именно из ниже приведенного он предоставит игрокам (и когда).

- ◆ Амулет планов
- ◆ Кубические врата
- ◆ Зеркало ментальной доблести
- ◆ Эфирное масло
- ◆ Эфирный пластинчатый доспех
- ◆ Мантия звезд
- ◆ Жезл перехода
- ◆ Посох мага
- ◆ Каталог Тримии об артефактах Внешних Планов
- ◆ Колодец многих миров

Следует упомянуть о том, что существует несколько проблем в случае с использованием этих магических предметов для странствий по планам. Во-первых, часть этих артефактов не только открывает путь на планы. Дать страннику посох мага, значит предоставить ему очень хорошее преимущество в огневой мощи, а это может не понравиться Мастеру. Во-вторых, часть этих предметов может использовать лишь магами. Это значит, что вся партия должна полагаться на одного персонажа - еще одна потенциальная проблема и источник конфликтов. В-третьих, другие предметы, такие, как эфирное масло, могут использовать ограниченное количество раз, и потому герои могут оказаться на каком-то плане, без возможности вернуться домой. И, наконец, существует проблема получения магических предметов. По возможности, приключенцы должны заслужить артефакты, а не просто получить их.

Большинство праймов не знает того, что существуют пути, которыми может воспользоваться каждый житель вселенной, если он знает их тайну. Существует несколько способов, с помощью которых игровые персонажи могут странствовать по планам, не полагаясь на магические заклинания или предметы. Это могут быть вратоподобные структуры, известные, как элементарные воронки, астральные каналы и порталы. Также существуют цветные бассейны, но воспользоваться ими можно только на Астральном Пlane.

ЭЛЕМЕНТАЛЬНЫЕ ВОРОНКИ

Воронки - это прямые переходы между четырьмя основными Элементарными Планами (Землей, Воздухом, Огнем и Водой) и Основным Материальным Пlane. Ими не так уж легко воспользоваться, так как воронки встречаются только в самом сердце огромной концентрации определенного элемента на Прайме. Это значит, что большая часть воронок открывается только в местах, подобных жерлу вулкана, подводной впадине, высочайшему горному пику или глубочайшей шахте.

Тем не менее, воронки очень стабильны - подобная концентрация материи редко изменяется быстрее, чем за одно человеческое поколение.

Могут также существовать и воронки, ведущие на Квасизлементальные и Паразлементальные Планы. Ни одна из них еще не была нанесена на карту, и, если они вообще существуют, эти воронки должны быть временными образованиями, активированными определенными стечениями обстоятельств. Воронка, ведущая на Квасизлементальный План Молнии, может появиться в центре ужасной грозы, а ведущая в Сияние, может возникнуть в сосредоточении солнечного огня.

Воронка выглядит, как мерцающий бассейн или стена элементарного вещества - огонь пляшет и разбрасывает во все стороны дымящуюся магму, в случае с водой струятся потоки глубокого лазурного цвета, воздух дрожит, подобно волнам тепла, а земля содрогается и трескается, подобно скале, оказавшейся в эпицентре землетрясения. Когда странник знает, что ему нужно искать, для него не составит труда найти это.

Не существует известных нам воронок, ведущих на Энергетические Планы. Хотя оба плана являются основными силами жизни (или смерти), мудрецы не считают их Элементарными Планами

АСТРАЛЬНЫЕ КАНАЛЫ

Каналы – это порталы, которые ведут с Основного Материального Плана прямо на Внешние Планы. Каналы проходят прямо через Астральный План и выглядят, как гигантские серебряные артерии. Они извиваются на протяжении всего этого плана, во время странствия с Прайма на один из Внешних Планов. Хотя, кажется, будто каналы недвижимы, астральные путешественники рассказывают, что они постоянно изменяются, вращаются и изгибаются по всему плану. К счастью, их точка назначения чаще всего остается стабильной, и странник почти всегда оказывается в одном и том же месте, сколько бы раз ему не приходилось проходить через канал. Волшебники говорят, что каналы бывают молодыми и зрелыми. Молодой канал ведет только в один конец, и бедняга может пройти по этому каналу в Баатор, и не вернуться назад.



Зрелые каналы открываются в любом направлении, что может быть очень полезным до тех пор, пока за вами в портал не заберется демон. Независимо от возраста канала, это образование может перенести существо только на верхний уровень любого из планов, хотя существуют другие каналы, которые могут вести с одного уровня плана на другой. Путешественник не может попасть с Основного Материального Плана на седьмой уровень Горы Селестии или прямо на ледяной уровень Баатора, воспользовавшись одним из астральных порталов (хотя представить, зачем страннику понадобилось бы делать последнее, не представляется возможным).

Товарищ не может знать, куда он попадет. Первый проход через канал напоминает игру в рулетку. Все, что известно страннику, это то - что он окажется на каком-то из планов. Фактически, большая часть каналов старается отправить беднягу куда-то в середину пустоты. Это необязательно так же плохо, как это звучит, хотя бесы не очень любят проявлять благородство в отношении тех, кто случайно оказался в их зловещих жилищах.

Вход в канал невидим для обычных глаз. С помощью заклинания, подобно истинному видению (true seeing), можно увидеть отражающий свет туман - его еще можно назвать туманным зеркалом. Туман непрозрачен, и потому невозможно увидеть, куда ведет канал, или что ожидает странника на другой стороне. Огромное преимущество каналов в их скорости. Они проводят тело через Астральный План быстрее, чем странник успеет зевнуть, и потому ему не придется тратить на путешествие большое количество времени. Тем не менее, из-за их двухсторонней природы, существует такая же вероятность того, что с Внешних Планов появится что-то неприятное, как и то, что на Внешние Планы отправится какой-то прайм, ищущий приключений.

Так как каналы крепко привязаны к определенным планам, идет оживленная торговля картами, на которых указаны входы и выходы из каналов. Тем не менее, следует очень внимательно отнестись к их покупке, так как некоторые мошенники наделали немало фальшивых копий, которые вполне пригодны для продажи глупым праймам.

ПОРТАЛЫ

Порталы - это двери в и из Сигила, и у них есть множество преимуществ в сравнении с воронками и каналами! Во-первых, портал может вести в любую точку любого уровня плана - и один из его концов уж точно будет в Сигиле. Шагните в одну из арок Сигила и перенеситесь на 447 уровень Бездны или шестой уровень Горы Селестии. Во-вторых, порталы не проходят через какие-либо другие планы. Они не похожи на каналы, в случае с которыми должен

ТЫ КОГДА-НИБУДЬ ПУ+ЕЩЕС+ВОВАЛ
ПОВЕЛИКОЙ ДОРӨГЕ

И ВИДЕЛ БЕЗУПИЕ

ВДАЛИ Т+СЮДА, ГЛУПЕЦ?

ПӨПРӨБҮЙ СДЕЛАТЬ Э+Ө, И ПӨ+ӨП
РАССКАЖИ МНЕ, ЗНАЧИ+ ЛИ Э+Ө Ч+Ө-+Ө.

КАРАВАН-ПАС+ЕР ФАЛЛ

из ЧЕРНОЙ КАБАЛЫ

пересечь Астральный План (хотя это и занимает всего несколько секунд). Порталы напрямую связывают два места.

В-третьих, порталы не так враждебны, как воронки. Странник не должен ломать голову над тем, как достигнуть центра вулкана или дна океана, чтобы использовать портал. Большую часть порталов несложно найти и активировать - если конечно идущий-по-планам знает, где искать.

Портала можно достичь без больших проблем, но после этого возникает еще одна проблема - как найти его. Чаще всего, портал никак не проявляют себя. Они не сияют странными цветами, и существо не может заглянуть в них и увидеть противоположную сторону. Они не определяются, как источники магии, но их можно обнаружить с помощью заклинания истинного видения, хотя при этом их место назначения остается неизвестным. Кроме того, путешественник может пройти в портал, но никуда не перенестись, так как для каждого из них необходим особый привратный ключ.

Этот ключ не похож на те, которые используются для обычных замков, и это не заклинательный и не силовой ключ. Этот ключ является чем-то особенным для портала - слово, действие, предмет, пронесенный через врата. И только после того, как ключ был использован, портал оживает. В этот момент, портал вспыхивает золотым, алым, адским или каким-либо еще огнем, и треск электричества слышен в тот момент, когда странник входит внутрь. Наблюдатели могут увидеть смутное мелькание места назначения портала, если им удастся подбежать к нему раньше, чем исчезнет сияние.

Некоторые порталы стабильны, некоторые временны, а некоторые время от времени изменяются. Порталы всегда напоминают определенную разновидность арки. В Сигиле, они чаще всего выглядят, как двери и врата. На планах, они могут быть чем угодно - дверью во дворце, входом в пещеру, аркой моста и даже пологом древесных ветвей. Из-за этого, порталы довольно редки в Лимбо или Эфирном и Астральном Планах, где найти аркоподобные образования достаточно сложно. Порталы, связанные с Эфиром, ведут чаще всего на демипланы плотной материи. Порталы в Астрал имеют неприятную тенденцию выводить странника в крепости гитианки.

В случае с Лимбо, порталы постоянно изменяются и передвигаются параллельно с возникновением новых и гибелью старых арок в хаосе этого плана.

Мудрецы не уверены, что такое порталы, и почему они всегда связаны Сигилом. Теории противоречат одна другой, и предложение ответов на этот вопрос уже стало чем-то вроде спорта. Эта загадка, сводящая с ума Гавнеров - они могут составить правила работы порталов, но не могут понять, почему они работают. Ответы варьируются от сложных расчетов, относительно того, что Сигил является сердцем мультивселенной до немислимых, но возможно истинных предположений, состоящих в том, что порталы это живые существа, которые питаются энергией Сигила и его странников.

Кто знает истину? Не важно - порталы работают.

ВЕЛИКАЯ ДОРОГА

... на самом деле не дорога, и уж далеко не великая, но именно то, чем называют её странники: Великая Дорога, Кольцо. Фактически, это скорее идея, чем предмет. На некоторых планах, это действительно дорога, но в основном, это мысль о Кольце, великое объединение всех Внешних Планов, то, что воспевают поэты. На самом деле, это цепь постоянных и неизменных порталов, которые связывают каждый Внешний План с прилегающими к нему пространствами. Теперь, если у странника есть годы и согласие демонов, то он сможет пройти Великую Дорогу за шестнадцать жизней, но кто хотел бы предпринять такое путешествие?

Каждый портал на Великой Дороге представляет собой арку, подобную порталам Сигила. Тем не менее, заглянув в одну из арок Кольца, странник может увидеть место, в которое ведет портал. Путешественнику не нужен ключ, чтобы пройти через арку. Все, что ему нужно сделать - это шагнуть под арку.

Города, форты, лагеря, даже баррикады возникают вокруг порталов Великой Дороги. На Высших Планах, они обычно используются в делах торговли и коммерции, но на Низших Планах эти города становятся подготовительными лагерями для бесконечной Кровавой Войны. Через эти места опасно проходить - странника здесь могут обвинить в шпионаже или завербовать в ряды демонов. Большая часть путешественников не заходит сюда без значительной причины.

Каждый Внешний План имеет постоянный портал, который также ведет во Внешние Земли. Города, которые вырастают во Внешних Землях, подобно Чумному Кладбищу, Костяной Клетке, Глориуму и Автомате. Но даже несмотря на то, что эти города находятся во Внешних Землях, их обитатели очень сильно отличаются от жителей окружающего их плана. Костяная Клетка, которая находится у портала

на Баатор, переполнена эпидемиями и ужасом, Глориум, возле Астарда, полон благородных добродетелей и так далее. Это места, где низкоуровневые персонажи могут прочувствовать планы без особого риска. Смотрите Сигил и Окружающие Планы для получения новых идей и дальнейшей информации.

ЭФИРНЫЙ ПЛАН

Кокон Внутренних Планов, Эфирный план, соответствует словам Поэта Мариджини, "Великий и туманный брег". Для человека, который увидел его, это описание обретает смысл, так как Эфир похож на огромное, укрытое туманом королевство, в середине которого клубятся зеленые, красные, серебряные, иные и какие угодно туманы. В их глубине, странник иногда может увидеть формы: окна в другие планы или дрейфующие глыбы протоматерии, строительный материал для будущих демипланов.

Эфир похож на океан больше, чем думал Мараджини, так как у него есть свои берега и глубины. Когда странник впервые пересекает границу этого плана, он оказывается в неглубоком месте, называемом Эфирной Границей. Странствуя по этому региону, путешественник на самом деле оказывается не там, но и не здесь - он еще не в Эфире, но и не в начальном плане; находясь в Границе, он находится и там, и там. Он может заглядывать в близлежащие планы, но он невидим для их обитателей. Границу между Эфирной Границей и Глубоким Эфиром сложно не заметить. Это огромная, сияющая стена света, напоминающая "северное сияние", о котором рассказывают некоторые праймы. Глубокий Эфир напоминает океан, обширный и бездонный.

Тем не менее, эфирный туман нельзя назвать пустым. В этой пустоте возникают и исчезают формы, подобно странникам, появляющимся и исчезающим в плотном тумане. На самом деле, здесь обитает множество живых существ, существ как дружественных, так и враждебных. Это существа, которые живут в Эфире, но охотятся на Основном Материальном Пlane. Но существуют и другие, которые охотятся на эфирных странников, готовясь заманить их в туманы...

И существуют демипланы. Это острова материи, расположенные в глубинах Эфира. Демипланы похожи на обычные планы, но они меньше, и обладают определенными границами.

КУДА ИДТИ ЧТОБЫ
ПОСПОТРЕТЬ НА КРОВАВУЮ ВОЙНУ?
- НЕИЗВЕСТНЫЙ НЕВЕЖДА



DIT
ERL
1221
-

Мудрецы считают, что через несколько тысячелетий, эти демипланы станут законченными планами, но это только теории, так как до сих пор ничего подобного не происходило (или, по крайней мере, мудрецам об этом не известно). Никто не знает, сколько всего существует демипланов. Кажется, будто маги Основного Материального Плана до сих пор продолжают создавать их. Некоторые из них нанесены на карты, тогда как иные едва известны. Самыми прославленными из демипланов являются два: Демиплан Тени, который считается наибольшим, и обладает достаточной силой, чтобы распространить свое влияние на другие планы. Там они питают таких существ, как медленные тени и теневые драконы. Вполне возможно, что Демиплан Тени вскоре станет законченным Внутренним Планом.

Еще одним загадочным демипланом является "Демиплан Ужаса", который навсегда затерялся в глубоких туманах. Те невезучие плэйнвокеры, которые обнаружили его, в большинстве своем так и не вернулись домой, но немногочисленные спасшиеся рассказали ужасные истории, которые стали предостережением для остальных. Эти бедняги говорили о землях тьмы и отчаяния, где зло играет со смертными подобно тому, как маленький мальчик играет с игрушками.

Особые Физические Условия. В Эфирной Границе, человек может увидеть теневые контуры каждого плана, с которым тот соприкасается. Земля под его ногами является скрытой тенью земель того плана. Странник не может прикасаться, передвигаться или говорить с кем-то, находящимся на этом плане. Действия и устное общение невозможны без помощи заклинания или магических предметов. Находясь в эфирной форме, путешественник может проходить через любой твердый объект на другом плане, который не защищен непроницаемым металлом или магией. Эфирные странники невидимы для обитателей другого плана, если те не используют заклинание обнаружить невидимое или специально разработанное заклинания для обнаружения эфирных созданий.

В Глубоком Эфире земля исчезает, но странники все еще двигаются так, если бы они шли, ехали, летели или передвигались каким-либо другим способом. Тем не менее, они не делают ничего из вышеупомянутого. Вместо этого, они бессознательно перемещаются силой мысли. Расстояния не имеют значения. Чтобы достичь определенной цели требуется "немного времени". Чем яснее мысль и желание, тем меньше времени необходимо для достижения цели пути.

Особые Магические Условия. Большая часть заклинаний нормально функционирует на этом плане. (Конечно же,

заклинания, которые связаны с Астральным и Внешними Планами ограничены).

Твердая материя, создаваемая здесь, может с легкостью быть передвинута, как она практически ничего не весит. Иллюзии/фантазмагии, созданные здесь, существуют даже без концентрации, а потом постепенно превращаются в ничто. Существует 5% вероятность того, что любая иллюзия, созданная здесь, оживет и станет реальной, выйдя из-под контроля мага.

Местные Жители и Опасности. Хронолили, нечто (foo creature), гингватзим (gingwatzim), гк'лок-лок (gk'lok-lok), фазовые пауки, теритраны (terithran), и пожиратели мыслей обитают в Эфире. Многие другие существа охотятся или наблюдают за этим планом. Тот, кто может видеть Эфирный План, может и воздействовать на его обитателей с помощью заклинаний и атак, производимых взглядом. Кроме того, существует опасность (по желанию Мастера), эфирного циклона, захватывающего странников и переносящего их на случайные планы, которые соприкасаются с Эфиром.

АС+РАЛЬНЫЙ ПЛАН

Для некоторых - это самая ужасная пустота, монотонное серебряное пространство, худшее, чем туман Эфирного Плана. Для других, Серебряная Пустота (как его также называют) - это место изящных чудес, которые скрываются в тенях, намекающих на еще более величественные вещи. Астральный План кажется пустым, но в нем много чего дрейфует.

Самыми распространенными предметами, который видит здесь странник, являются цветные бассейны - врата на Внешние Планы. Они висят в пустоте, мерцающая призматическими цветами, подобно поверхности пруда. Некоторые праймы рассказывали, что цвет прудов представляет собой определенный код, который дает страннику возможность узнать, на какой план он ведет, но чаще всего, они ошибались. Следует знать, что бедняга-путешественник может использовать пруд, как окно, чтобы увидеть, куда он направляется, если он смотрит через цветную часть и сосредотачивается на том, что за ней. К сожалению, существует множество глупцов, которые не знают про это.

Цветные бассейны имеют одну сторону, и существо может пройти через него с задней стороны, даже не заметив бассейн.



Поход через бассейн - независимо от стороны - переносит путешественника на высший уровень плана, с которым связан бассейн. Переход через цветной бассейн напоминает продвижение через теплую патоку - бассейн плотно облегает тело странника, когда он протискивается через его воды.

Астральные каналы, ведущие к Внешним Планам, являются еще одной особенностью этого плана. Они выглядят, как вращающиеся воронки, но без окончания. Независимо от того, как далеко отправляется странник, эти каналы, кажется, идут все дальше и дальше. Каналы также опасны, так как они имеют тенденцию внезапно возникать в пространстве, засасывая путешественника и перенося его туда, где ему не хотелось бы находиться (по воле Мастера).

Еще более опасными, чем порталы, являются гитиянки, которые также быстро занесут глупца в книгу мертвых, как и заговорят с ним. Их дома построены на огромных островах материи, оторванной от других планов, во время появления нового канала. Самые большие поселения гитиянки находятся на дрейфующих телах давно забытых сил. Внезапно ослабевшие, эти силы были оторваны от планов, чтобы беспомощно плыть в серебряной пустоте. Не мертвые, но и не живые, эти существа, называемые "боги-острова", медленно разлагаются. Время от времени, тусклая вспышка сознания пронзает силу, и иногда её мысли и сны завладевают живущими на ней. Существуют также корабли гитиянки - зловещие суда, движимые силой мысли, используемые для охоты на астральных китов и дредноутов этой вселенной.

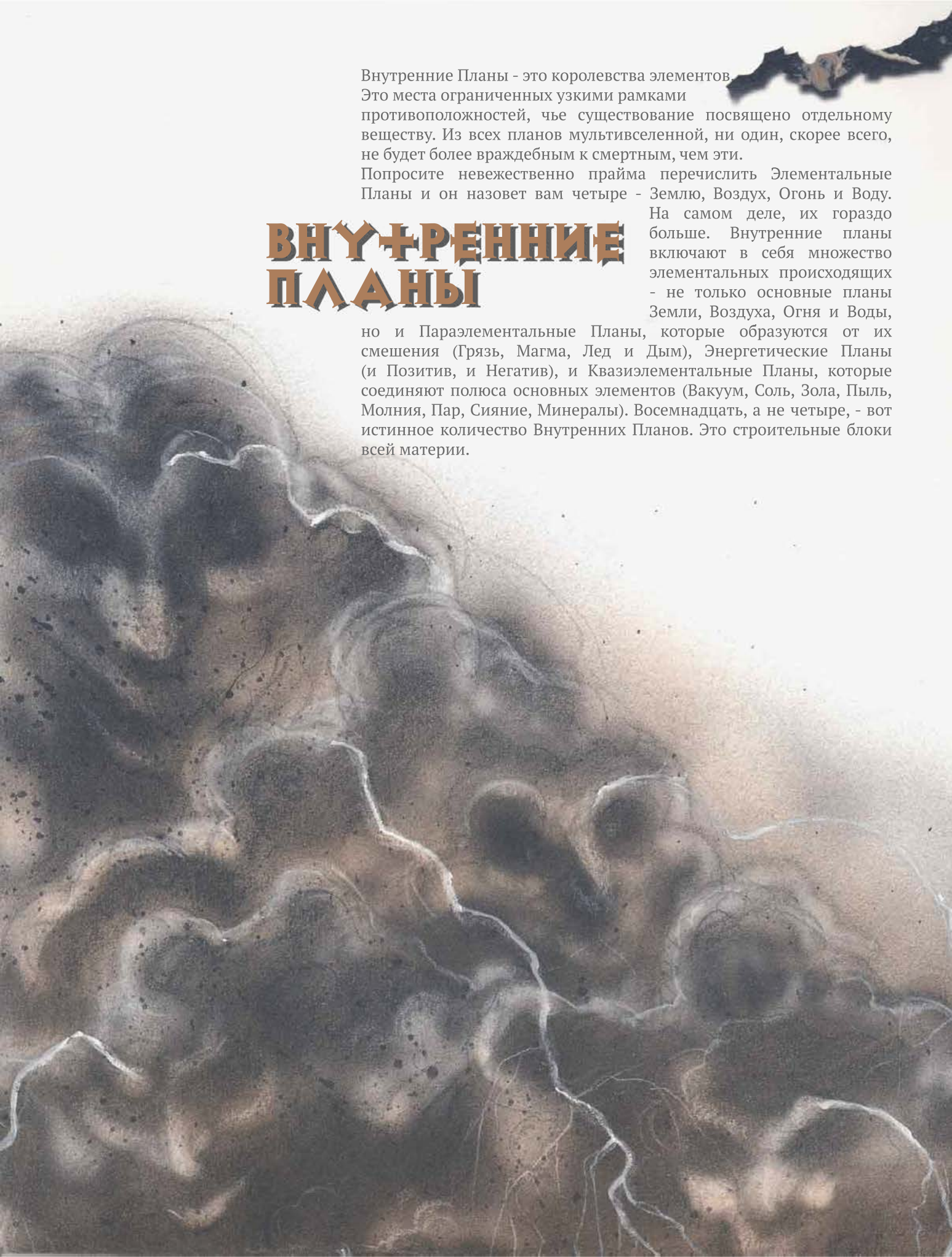
На Астральном Плানে могут быть найдены многочисленные небольшие предметы, такие, как стрелы, застывшие в бесконечном полете, враги, вынужденные дрейфовать в пустоте, и даже опасную магию, которая была сотворена вне этого места, для всеобщей безопасности.

Особые Физические Условия. Странники, независимо от того, связаны ли они серебряной нитью или нет, принимают плотную форму (хотя полупрозрачную и бледную), напоминающую их самих. Тела и объекты ничего не весят, но могут передвигаться, как и обычно. Этот мир не имеет верха, низа, севера или юга. Существа не дышат, и потребляют еду и питье в небольших количествах. Они передвигаются, отталкиваясь от предметов или силой мысли. Для использования последнего метода, персонажу просто необходимо подумать о его цели и начать движение. Для игровых персонажей, показатель Интеллекта умножается на 30, и полученное число равняется количеству футов, которые можно преодолеть в течение раунда. В этом невесомом месте, Интеллект определяет положительный модификатор бросков атаки и урона так, если бы он был Силой, тогда, как Мудрость имеет такое же воздействие на Класс Защиты и стрелковое оружие, как Ловкость. Дальность всего метательного оружия (не магических снарядов) удваивается, хотя существа, чьей родиной не является Астральный План, получают к броскам атаки отрицательный модификатор -2.

Особые Магические Условия. Астрал не связан с Эфиром и сверхпространственными мирами. На этом плане, все испускает магию, и потому обнаружение магии бесполезно.

Местные Жители и Опасности. Астральные дредноуты, астральный ветер, нечто (foo creature) и гитиянки обитают здесь. Астральные ветра могут унести странника в отдаленные пределы плана за несколько мгновений.





Внутренние Планы - это королевства элементов. Это места ограниченных узкими рамками противоположностей, чье существование посвящено отдельному веществу. Из всех планов мультивселенной, ни один, скорее всего, не будет более враждебным к смертным, чем эти.

Попросите невежественно прайма перечислить Элементальные Планы и он назовет вам четыре - Землю, Воздух, Огонь и Воду.

ВНУТРЕННИЕ ПЛАНЫ

На самом деле, их гораздо больше. Внутренние планы включают в себя множество элементарных происходящих - не только основные планы Земли, Воздуха, Огня и Воды,

но и Параэлементальные Планы, которые образуются от их смещения (Грязь, Магма, Лед и Дым), Энергетические Планы (и Позитив, и Негатив), и Квазиэлементальные Планы, которые соединяют полюса основных элементов (Вакуум, Соль, Зола, Пыль, Молния, Пар, Сияние, Минералы). Восемнадцать, а не четыре, - вот истинное количество Внутренних Планов. Это строительные блоки всей материи.

ОБЩИЕ УСЛОВИЯ

Хотя каждый из Внутренних Планов неповторим по своей природе, все они разделяют определенные общие черты. Они приведены ниже.

Физические Условия. За исключением планов Воздуха, Молнии и пара, смертные не могут безопасно дышать на Элементальных Планах. На плане Огня воздух слишком горяч и заполнен ядовитыми газами. На планах земли и Воды воздуха нет вообще; дыхание на Параэлементальном Плана Дыма невозможно из-за переизбытка испарений; на Энергетических Планах вообще нет атмосферы. Практически на каждом из планов, страннику понадобятся запасы еды и питья. На Внутренних Планах нет гостиниц, ферм, растений или игр, которые подходили кому-то, за исключением их коренных жителей. Ясно, что ксорт найдет много еды на плане Земли, но это относится только к тем, кто питается камнем и драгоценными камнями; другим беднякам лучше положиться на свои собственные запасы. По крайней мере, на плане Воды страннику будет чем напиться...

Магические Условия. Внутренние Планы не связаны с Астральным Планом, и потому заклинания магов, которым необходима связь с другими планами, не будут работать без заклинательного ключа. Элементальные заклинания - воздушная вода (airy water), водное дыхание, превратить камень в грязь и другие - могут быть изменены заклинателем для использования на каждом из планов. К примеру, заклинание воздушная вода может быть исследовано и модифицировано в заклинание воздушная земля, водное дыхание превращено в огненное дыхание, а последнее заклинание может превращать не камень в грязь, а огонь в дым (параплановый эквивалент). В большинстве случаев, общие эффекты остаются такими же. Исследование модифицированного заклинания занимает 1d6 недель и стоит 1d6x100 золотых монет. Новая версия автоматически не попадает в число известных магу заклинаний.

Направления. Внутренние планы не имеют севера, юга, востока или запада, и, иногда, то же относится к верху и низу. "Верх" находится там, где решит странник. Учитывая это условие, обычные компасы становятся бесполезными, и потому путешественнику понадобится элементальный компас. Без одного из этих магических устройств или - но не очень надейтесь на это - хороших ветров, которые легко будет потом отыскать, странник быстро заблудится. Лучший способ странствий по Внутренним Планах состоит в наеме гида, так как коренные жители Внутренних Планов никогда не заблудятся у себя на родине. Даже самый глупый харгинн знает, в каком направлении лежит Город Меди. Мудрый путешественник знает, что гида следует нанимать хорошенько подумав, и потому те практически никогда не надуют их.

Карманы. Ни один из Внутренних Планов не является полностью посвященным единственному элементу. Во все времена, небольшие частички элементов дрейфовали вдоль границ планов, иногда даже пересекая их, до тех пор, пока практически на всех планах не появились островки большинства других элементов. Валуноподобные острова Земли дрейфуют на плане Воздуха, озера Воды, подобно жеодам (жеода - округлый или овальный минеральный агрегат, образовавшийся в результате заполнения пустот в горных породах. Прим. переводчика), возникают на плане Земли, лавоподобные осколки земляного плана рассекают моря Огня, и даже сферы электричества плывут через план Воды. Карманы могут пригодиться путешественникам, обеспечивая место, на котором можно стоять, воздух, которым можно дышать, и воду, которую можно пить - все, что необходимо страннику. Их размеры и длительность существования различны, но ходят слухи о том, что на некоторых карманах существуют целые города.

ПЛАН ВОЗДУХА

Представьте десятки тысяч футов воздуха, расстилающегося во все стороны. Вот что такое план Воздуха: это чистый воздух. Это мир ослепительной синевы, напоминающей небо, которое можно увидеть только с вершин самых высоких гор. Тем не менее, его нельзя назвать невыразительным или пустым. Существа странствуют по просторам бесконечного неба и другие предметы – островки материи, оторванной от других планов – дрейфуют по нему. За несколько секунд, скорость ветра изменяется от нежных дуновений до яростных вихрей, а потом они умирают, так же быстро, как и возникли. Наиболее устрашающими являются штормы, пришедшие с других планов – ужасные молнии, исполинский град, сжигающий жар и кружащиеся вихри, которые напоминают торнадо, пожирающий свой собственный хвост.

Существа на плане Воздуха делятся на два класса. Есть местные жители – джинны и воздушные элементалы всех видов – которые живут в небе, редко или даже никогда не приземляясь на карманы других элементов, которые дрейфуют в небе Воздуха. Кроме того, этот план нельзя назвать враждебным (и в некоторой степени он даже прекрасен), и потому здесь довольно много экстрапланарных странников, посещающих его или устанавливающих форпосты. Те, кто не являются природными летунами или элементалами с других планов, предпочитают держаться каменных, летающих островов в безбрежном небе. Иногда джинны строят на них дворцы и города. Величайшей из них является Цитадель Льда и Стали. Неподалеку от неё находится воронка, называемая Водяной Смерч, которая ведет на план Воды. Другие известные места этого плана включают в себя Бореалис и Тайфун, Дворец Бурь.

Особые Физические Условия. Север, юг, восток и запад ничего не значат здесь, и потому в качестве направлений используются Дым, Вакуум, Молния и Лед. Двигайтесь в сторону этих планов и воздух начнет изменяться, становясь более теплым, разреженным, ветреным или холодным. Конечно же, без местного гида у странника нет никаких шансов догадаться где что находится. С верхом и низом еще веселее – план предпочитает ориентировать себя по существам, которые находятся на нем. Существа соглашаются, что "низ" находится в определенном направлении, и все, что окружает их, ведет себя соответственно. Дождь "падает" в зависимости от их низа. Странник, стоящий на скале, знает, что низ у него под ногами, а Рух в небе знает, что низ под ним. Единственная проблема состоит в том, что если странник верит, что есть низ, то он может упасть. Если бедняга сорвется со спины гиппогрифа, то ему

предстоит бесконечное падение (если, конечно же, ему не встретится на пути скала).

Коренные обитатели этого плана даже не подозревают об этой проблеме – верх и низ ничего не значат для них. Эти существа передвигаются по плану летая или восседая на чем-то (или ком-то). Существуют также летающие корабли, громоздкие газовые мешки, созданные пришельцами извне, предназначенные для передвижения между различными поселениями этого плана.

С другой стороны, даже последний глупец должен понимать, что неживые предметы не задумываются над тем, где находится низ, а где верх, и потому этот план меньше воздействует на них. Стрелы никогда не падают, но вместо этого летят по прямой, постепенно замедляясь, и, в конце концов, застывая в воздухе. Карманы на этом плане имеют тенденцию формировать сферы – подобные драгоценностям шары воды, сияющие глыбы магмы, гигантские шары льда, даже кристаллические массы соли, которые летят подобно зернам, подхваченным ветром.

Особые Магические Условия. Заклинания школ колдовства/вызывания достигают планов Воздуха, Дыма, Льда, Молнии и Вакуума. В добавок к обычным воздушным элементалам, сюда включаются сильфы, воздушные прислужники, мефиты, шокеры и бури. Заметьте, что существа, родиной которых является план Воздуха, автоматически не подчиняются заклинанию. Заклинателю следует воспользоваться другим способом, чтобы принудить их служить себе, например кольцом элементального контроля (a ring of elemental control).

Местные Жители и Опасности. Воздушные прислужники, воздушные элементалы, джинны, илдрисс, невидимые охотники, скриакситы (skriaxit), сильфы, бури (tempest), и ветроходцы (wind walker) обитают на этом плане. Этот план также служит домом для множества сил, включая Акади (элементальную королеву) и Калифа Хузам ал-Балила бен Хафхата аль-Йагауума (Повелителя Облаков и Сына Ветров, Командира Четырех Вихрей, Владыки Всех Джиннов, Защитника Небес, Принца Птиц, Шторма Правоверных и так далее). Величайшей природной опасностью являются вихри. Все существа, находящиеся в радиусе 100 ярдов от одного из них, должны сделать успешный спас-бросок против парализации или быть засосанным в его середину, получая 1d10 единиц урона в течение каждого раунда. Покинуть вихрь можно только сделав успешный бросок перегрузки или с помощью внешней помощи. Во время нахождения в вихре произносить заклинания невозможно.

ПЛАН ЗЕМЛИ

Пресс, направленный против цельной каменной стены - вот, что напоминает план Земли. Твердый и негибкий, этот план является одним из наименее открытых для странника Внутренних Планов. Странник не может пролететь его, подобно плану Воздуха, переплыть его, подобно плану Воды, или преодолеть его, подобно плану Огня. Это вселенная непробиваемого камня.

Тем не менее, существуют причины, по которым следует отправиться сюда. Оружейники и кузнецы заплатят огромную цену за железо, добытое из сердца этого плана, а ювелиры дорого ценят здешние драгоценности. Но здесь существует и множество опасностей. Странник с легкостью может заблудиться здесь, так как в этом месте не существует вех, при помощи которых он смог бы найти дорогу. Вдобавок к этому, вдали от центра этого плана, Земля становится Пылью, Магмой или Грязью - практически такими же неприятными, и столь же смертельными.

Существует несколько мест этого плана, которые стоит посетить. Великая Унылая Впадина (The Great Dismal Delve) представляет собой серию пещер, в которых находится Семикратный Лабиринт, где обитает хан дао. Я не советовал бы вам посещать это место, так как дао - это печально известные убийцы. Путешественники могут добраться до Бледной Реки и Железного Тигля, которые являются воронками к планам Воды и Огня. На этом плане также существуют скрытые крепости магов и торговые форпосты, магически скрытые в карманах, расположенных в самом сердце этого плана. План Земли особо любим императорами, которые обожают отправлять туда своих врагов, магами, скрывающимися там свои сокровища, и даже паладинами, отправляющими туда злые артефакты.

И, кроме того, у этого плана есть и свои коренные жители. Возможно, они слишком много взяли от своего окружения, так как они очень медленны, непоколебимы и решительны. Превосходящие своей злобностью многих других планаров, элементалы Земли относятся к симпатией к немногим, за исключением самых заядлых дворфов. Кажется, будто эти существа заботятся только о земле и раскопках.

Особые Физические Условия. Передвижение является величайшей проблемой, с которой столкнется каждый, отправившийся в путешествие по тому плану, который целиком состоит из земли, прерываемой случайными карманами и туннелями. Страннику необходимо будет пройти сквозь камень, воспользовавшись заклинаниями прохождения сквозь стены или каменная форма, или же воспользовавшись жезлом коридоров (a wand of corridors). Кто-то может попытаться прорубить себе путь через этот план, но только со скоростью 1 фунт в течение каждого оборота.

Это занятие требует постоянного проложения обходных путей, вокруг непроходимых залежей истинного элементального камня. Любой туннель, в конце концов, "заживает" в течение 1d6 дней, так как земля закрывает рану, и потому проложение шахт в этом месте кажется воистину бесполезным делом.

Но даже имея особое снаряжение для странствий, путешественнику будет необходима карта или элементальный компас. Но даже последний будет бесполезным без понимания того, где находится цель. В отличие от других Элементальных Планов, здесь нет вех, по которым мог бы ориентироваться странник. Здесь нет направлений, а верх и низ определяются самим путешественником - ноги ступают вниз, голова смотрит вверх. Вполне возможно, чтобы два планоходца встретились и обнаружили, что стоят на различных стенах. Это обычно продолжается всего несколько мгновений, после чего один из них упадет в соответствии с "низом" другого (преобладает более высокая Мудрость, тогда как Интеллект стабилизирует связи). Конечно же, существа, которые называют этот план своим домом, не имеют в этом отношении абсолютно никаких проблем.

Кроме проблемы передвижения, перед странником возникают также проблемы дыхания и питания. На этом плане нет воздуха, и потому путешественнику необходимо будет принести его с собой или просто создать его. То же самое относится к пище и питью. Здесь можно найти карманы элементального Воздуха и Воды, так же, как и пещеры с грибами, но лишь тупица осмелится положиться на них, чтобы выжить. Наполненная воздухом земля делает почву пригодной для дыхания, и создав еду и напитки, странник сможет удовлетворить свои потребности.

Особые Магические Условия. Заклинания школ колдовства/вызывания достигают планов Земли, Минералов, Грязи, Магмы и Пыли.

Местные Жители и Опасности. Чаггрины, дао, земные элементалы, земные мефиты, галей духры, кхаргха, лавовые мефиты, пичи, сэндлинги, ксарены и ксорны называют это место своей родиной. Очень немногие силы обитают здесь - наиболее известными являются Кабрил Али ал-Сара ал-Залазил (Великий Хан Дао, Фонтан Богатств, Совершенный Компас, Атамен Горных Корней и так далее) и Грумбар (владыка элементалов). Здесь постоянно существует опасность землетрясений, который продолжатся 1d10 раундов и наносят 6d6 единиц урона в течение каждого их этих раундов (спас-броска нет). Другой опасностью являются карманы других элементов, спрятанные здесь. Шахтеры поджариваются в потоках лавы, тонут в разливах воды и задыхаются в облаках золы, пытаясь обнаружить в этом аду драгоценные камни.

ПЛАН ОГНЯ

Из всех Внутренних Планов, лишь план Огня вселяет страх во всех, за исключение самых глупых странников. Конечно же, есть и худшие планы, например высасывающий жизнь План Негативной Энергии или непроходимый план Земли, но даже на них нет столько поразительного, почти театрального ужаса и ощущения зла, как на плане Огня. Зная о его мечущихся огнях, обжигающем жаре и удушающем дыме, неудивительно, что легковверные праймы часто принимают его за один из слоев Баатора или Карцери (Carceri). Тем не менее, некоторые сомневаются в том, что план Огня является самым жестоким их Элементальных Планов, хотя в этом сложно усомниться. Возможно, Огонь - самый могучий из всех Элементальных Планов, так как он атакует и уничтожает своих врагов просто потому, что они осмелились вступить на него. Владыками этого домена являются ифриты, которые правят им из Города Меди, плавающего в море огня. Здесь можно обнаружить королевства, среди которых Дворец Угля, Обсидиановые Поля, Горн и Шлак. Подобно дао, ифриты держат множество рабов.





Восстание и побег невозможны, так как лишь магия ифритов охраняет рабов от огня (кто хотел бы сбежать в Огонь?). В восьмидесяти милях от Города Меди находится Джабал Тураб,

Гора Праха. С её вершины поднимается струя дыма, воронка, ведущая к плану Воздуха. По всей протяженности этого плана разбросаны форпосты ифритов, небольшие дворцы, которые плывут через огненные моря.

Особые Физические Условия. Ландшафт Плана Огня напоминает обычный, за исключением небольшого отличия: все покрыто огнем. Большая часть этого плана представляет собой пылающий океан, но случайные карманы твердой "земли" время от времени встречаются в нем. Здесь все беспощадно сжигает и обжигает. Даже воздух на этом плане пылает, убивая незащищенных странников. Ифриты могут даровать любому - чаще всего их рабам - временную защиту от этой земли; в противном случае, путешественник должен использовать заклинания или магические устройства, чтобы защитить себя. В отсутствие этих средств, несчастный должен сделать успешный спас-бросок против дыхательного оружия или немедленно погибнуть. Сделавший успешный спас-бросок получает 5d10 единиц урона в течение каждого раунда.

Этот план имеет четко определенный "верх" и "низ", просто потому, что огни всегда тянутся вверх, и путешествие по этим землям не намного отличается от обычного. Пища и вода должны быть принесены извне и защищены - жар настолько силен, что сжигает их в течение нескольких мгновений. Заклинания создать пищу или воду, созданные без особой подготовки, не дадут магу ничего, кроме облака пара и множества углей и золы. Зелья закипают в сосудах и взрываются. Страннику следует хорошенько подготовиться перед отправкой на этот план.

Карманы большинства других элементов здесь редки, так как жар этого плана уничтожает их практически сразу же после их появления. Чаще всего здесь встречаются бассейны Магмы, иногда, карманы Земли. В воздухе вращаются карманы Золы и дыма. Когда возникают карманы Воды, они немедленно исчезают во вспышке пара. Истинные карманы Воды сложно представить здесь, и карманы Льда не имеют никаких шансов на существование в этом аду.

Особые Магические Условия. План Огня воздействует на магию сильнее, чем большинство других планов, и большинство эффектов нельзя побороть даже с помощью ключей. Многие магические эффекты не могут противостоять обжигающему жару этого места.

Вода и лед мгновенно выкипают, металл плавится, земля содрогается и превращается в магму. Заклинания школ колдовства/вызывания достигают планов Огня, Магма, Дыма, Свечения и Золы, но даже большинство призванных с этого плана существ не могут выжить в пылающем аду Огня.

Местные Жители и Опасности. Азеры, ифриты, огненные элементалы, огненные мефиты служители огня, огненные змеи, огненные ленты (firetail), духи огня, наргинны, адские гончие, призрачные убийцы, саламандры и тшалы (tshala) называют этот план своим домом. На плане Огня обитает больше опасных существ, чем на каком-либо другом Элементальном Плате. Только две силы обитают здесь: Коссут (король-тиран всех элементалов) и Султан Марраке ал-Сидан ах-Харик бен Лазан (Лорд Пламени, Пылающий Владыка, Закаленный и Вечный Огонь Истины, Дымящийся Дикатор и так далее). Оба являются великими силами. Дворец короля элементалов находится в самой жаркой точке его королевства - настолько жаркой, что даже огненный существа получают 1d2 единицы урона за каждый оборот, проведенный там. Лорд-ифрит обитает во Дворце Угля. Природные опасности этого плана включают в себя фонтаны пламени (3d10 единиц урона, спас-бросок против дыхательного оружия уменьшает урон вдвое), пепельные дожди (2d6 единиц урона в течение каждого раунда для всех незащищенных) и вулканические извержения которые неожиданно перекрывают путь.

ПЛАН ВОДЫ

Успокаивающий план Воды, цвета морской волны, может показаться раем, если идущий по планам сможет здесь дышать. После адской жестокости Огня, сокрушающей плотности Земли и бесконечных трещин Воздуха, это план нежно качает тело странника и осторожно несет его через всевозможные опасности. Конечно же - если его не занесет в поток бурлящего пара, не засосет в водоворот, не поразит молния, из одноименного кармана, не пленят тритоны или не атакуют водные ведьмы. Бесконечная синь и мягкость воды - обманчивы. На самом деле, план Воды так же опасен для глупца, как и любой другой Элементальный План. План Воды полностью отвечает своему названию: вода, расстилающаяся до самого горизонта. Здесь нет поверхности, и нет дна. Время от времени, перед странником предстают коралловые рифы, встающие из глубины, поддерживаемые тонкими ветвями, которые опускаются вниз, на невообразимые глубины.





В этих необъятных пещерах раскинулись дворцы благородных маридов. Величайшим из них является Дворец Десяти Тысяч Жемчужин, выточенный природой из сияющего кораллового рифа. Это место, где полно искрящихся рыб, безукоризненных жемчужин, колышущихся зарослей кораллов и экзотических ароматов, приносимых сюда отдаленными морскими течениями. Неподалеку отсюда находится воронка к плану Воздуха, известная, как Сеть Пузырьков (Bubble Net).

Кое-где, этот план изменяется, наполняясь паром в одном направлении (Пар), охлаждаясь и превращаясь в лед в другом (Лед), начиная горчить в третьем (Соль) и становясь более вязким и плотным в последнем (Грязь). Здесь трудно найти нечто большее, так как обитатели этого плана не испытывают интереса к занятиям и предложениям аутсайдеров.

Особые Физические Условия. Этот план действительно не имеет формы, так как здесь нет ни верха, ни низа, ни дна, ни вершины. Существо может направиться в любом направлении и под любым углом, не испытывая никакой дезориентации. Хотя ничто не требует этого, большая часть существ из вежливости общается лицом к лицу. К примеру, залы двора маридов выстроены так, чтобы путники видели, где находится верх, а где низ, и при этом не путались. Навигация экстрапланаров невозможна, и потому карты, так же как и путеводители здесь бесполезны.

Но здесь есть нечто кроме воды. На этом плане встречаются и элементальные карманы, хотя немногим удастся надолго сохранить свою форму. Глыбы Земли плывут в потоках воды, пузыри Воздуха беспомощно дрейфуют, через бесконечный океан прорывается Грязь, Магма затвердевает и превращается в камень, и горький вкус воды указывает на карманы Соли. Только карманы Огня здесь воистину редки, так как их большая часть испаряется в момент своего возникновения.

Чтобы выжить здесь, странник должен дышать. Эффективными будут воздушная вода (airy water) и водное дыхание. Мариды также могут наделить способностью дышать водой на день или больше. Наиболее полезным здесь будет кольцо водного дыхания, так как его сила никогда не иссякнет.

Если у путешественника не будет кольца свободного действия или чего-то, напоминающего его, по действию то сражение на этом плане будет иметь все ограничения подводной битвы.

Особые Магические Условия. Заклинания школ колдовства/вызывания достигают планов Воды, Пара, Грязи, Соли и Льда. В сложности использования заклинаний Вода уступает только Огню, и подобно ему же, большая часть проблем связана с природой этого элемента. Её нельзя превозмочь даже с помощью ключей. Огненный шар, сотворенный здесь, будет бесполезен. Если, конечно же, маг не выпустит его в шаре. Ледяная буря просто будет дрейфовать в океане, ни поднимаясь и не опускаясь, и, соответственно, не наносит урона. Молния создает сферу электричества, нечто вроде подводного огненного шара, который наносит урон, но рассыпается, прикоснувшись к любому предмету.

Местные Жители и Опасности. Ледяные мейфиты, мариды, nereиды, тритоны, варрдиги, водяные элементалы, водяные мейфиты и водяные ведьмы (water weird) обитают здесь. Кроме того, здесь живут две силы. Первая - это Истишия, королева водяных элементалов. Вторая - Калбари ал-Дуррат ал-Амвадж ибн Джари (Падишах Маридов, Жемчужина Моря, Мать Пены, Госпожа Рек, Спасительница Рыб, Покровительница Смерчей). Природные опасности включают в себя неожиданные паровые течения (4d6 единиц урона) и сильные приливные волны, которые могут занести пловца в различные районы этого плана.

ПАРАЭЛЕМЕНТАЛЬНЫЙ ПЛАН ДЫМА

Нечасто пересекаемый и малоизвестный параплан Дыма лежит между планами Воздуха и Огня. Он такой же беспочвенный, как Воздух, и такой же горячий, как Огонь, хотя и не обжигает. Воздух заполнен клубящимися облаками удушающего дыма, загрязненного серой и газами, и потому, без использования неких приспособлений, им нельзя безопасно дышать. На подступах к плану Воздуха, яд становится менее опасным (успешный спас-бросок против яда в течение каждого раунда наносит только 1d10 единиц урона; провал означает удушье).

Особые Физические Условия. Направления и движение на плане Дыма имеют те же особенности, что и на плане Воздуха. Верх ориентирует себя по группам людей, и существа должны передвигаться с места на место по воздуху. Элементальные карманы, встречающиеся здесь, представляют собой сферы чистого воздуха или несущиеся реки элементального Огня. Земные карманы очень редки, и то небольшое, что можно здесь построить, стоит на случайных огромных углях с Параэлементального Плана Золы. Без установки вех, одинокий путешественник вскоре заблудится.

В отличие от плана Воздуха, где странник может дышать без особых проблем, странствующий по этому плану вскоре начнет задыхаться. Если несчастный хочет выжить здесь, ему пригодится модифицированное заклинание дымовое дыхание (smoke breathing); без соответствующего дыхательного аппарата, количество времени, отведенного на жизнь планоходцу, будет зависеть от того, насколько он сможет задержать дыхание, так как вдохнув дым он неминуемо погибнет. В граничащих с планом Огня районах, температура становится слишком высокой, чтобы тело путешественника могло выдерживать её. Даже не пересекая границу между двумя этими планами, существо получает 1d10 единиц урона в течение каждого оборота (спас-броска нет).

Особые Магические Условия. Заклинания школ колдовства/вызывания достигают планов Воздуха, Огня, Сияния, Вакуума, Молнии, Дыма и Золы.

Местные Жители и Опасности. Немногие живут на этом негостеприимном плане, за исключением нескольких порождений испарений и дыма (в основном дымовых мефитов (smoke mephit)). Наиболее выдающейся особенностью этого места является Удушливый Дворец (Choking Palace), в котором находится резиденция Эхкахка, Тлеющего Герцога (Ehkahk, the Smoldering Duke). Это параэлементальный лорд и самопровозглашенный владыка дымовых мефитов этих земель. Среди других, встречающихся здесь существ, следует выделить джиннов (djinn) и ифритов (efreet), которые используют этот план, как поле боя.

трясающийся ландшафт вспухает случайными гейзерами криопластических потоков лавы, которая течет неподалеку. Ближе к плану Земли, в лаве плавают огромные колонны цельной скалы, унесенные жгучим приливом. Некоторые экстрапланары (extraplanars) смогли выжить в этой враждебной земле, и благодаря этому здесь есть несколько мест, которые стоит посетить. Наиболее выдающимся из них является Калдера, твердыня Чилимбы, Первого Генерала Каулдрона и Владыки Всех Мефитов. Этот элементальный лорд провозгласил свою власть над целым парапланом, и немногие могут оспорить его притязания. Единственными посетителями этих мест являются вспыльчивые ифриты и невозмутимые дао, которые используют эту нейтральную территорию для заключения торговых сделок.

Особые Физические Условия. Чтобы выжить на этом плане, путешественнику необходимо обзавестись такой же защитой, как и на планах Огня и Дыма. Сильный жар превратит каждого странника в уголь, если конечно же отравляющие газы, поднимающиеся с поверхности лавы, не убьют его раньше. Подобно плану Огня, Магма имеет четкие различия между верхом и низом, между которыми находится поверхность этого плана.

Должным образом защищенное существо может передвигаться по ней, хотя она постоянно поднимается и трескается под его ногами.

Особые Магические Условия. Здешные ограничения на заклинания повторяют условия Плана Огня. Магические эффекты должны иметь возможность противостоять сильному жару. С этого плана можно достигнуть планов Огня, Земли, Минералов, Сияния, Пыли и Золы.

Месные Жители и Опасности. Дао, ифриты, огненные мефиты и магмовые мефиты обитают здесь. Внезапные взрывы лавы разбрасывают расплавленные камни в радиусе 10 футов (успешный спас-бросок против дыхательного оружия или 3d10 единиц урона). Опора часто оказывается предательской на этом плане и лавовая корка часто проваливается, поглощая неосторожного. Если спас-бросок против парализации провален, то неудачник проваливается под кору и сразу же гибнет.

ПАРАЭЛЕМЕНТАЛЬНЫЙ ПЛАН МАГМЫ

Граничащий с двумя негостеприимными планами Земли и Огня, план Магмы вряд ли удивит какого-либо путешественника своей гостеприимностью. Легче представить его, как порождение плана Огня, мечущиеся огни которого уменьшаются до адского сияния, а потом вонзаются в прохладную массу плана Земли. Поверхность постоянно трясется и раскалывается, так как шершавые, затвердевающие глыбы, выталкиваются наружу потоками лавы. Возле плана Огня, этот

ПАРАЭЛЕМЕНТАЛЬНЫЙ ПЛАН ГЯЗИ

Все это – грязь и ил, вздымающийся темно-красный океан грязи – место, в которое вряд ли захочет заглянуть странник. Это также место мучительной гибели и изгнания. Силой своих рук, злые маги-тираны посылают своих врагов сюда, где несчастные медленно утонут, пока их легкие не заполнятся застоявшимся илом. Добрые души просто заключают своих врагов здесь, помещая их в пузыри, состоящие из чистого воздуха. О, иногда они забывают о потребности в еде и пище, бросая заключенных на голодную смерть, но по крайней мере они не обрекают их на немедленную гибель. Но даже полностью обеспеченные всем необходимым заключенные ничем не могут противостоять безумию, вызванному тоской. Немногие осмеливаются вступить в пределы Дома Тюремного Безумия. Немного существует в бесконечном океане грязи. Неподалеку от плана Земли, грязь становится суше, заполняясь размытым песком, а рядом с Водой она превращается в колышущийся ил, через который с легкостью может пробиться путешественник. Через все это проплывают глыбы камня и бассейны чистой воды. В конечном счете, это место нельзя назвать хорошим, местом для отдыха.

Особые Физические Условия.

Передвижение на этом плане напоминает движение по плану Воды. Здесь нет четко разделенного верха и низа, и странники должны уметь плавать, чтобы передвигаться по этому плану. Дышать здесь можно с помощью любого устройства, обеспечивающего дыхание на Плане Воды (но заклинания должны быть изобретены и изменены). Сражение на этом плане происходит в соответствии со всеми ограничениями подводных битв, и видимость ограничена всего несколькими футами.

Особые Магические Условия. Постоянная сырость Гязи воздействует на создание заклинаний практически так же сурово, как и на плане Воды. В общих чертах, ограничение этих двух планов повторяют друг друга. Тем не менее, из-за того, что вода на это плане не настолько свободнотекуча, основанные на огне заклинания действуют только частично, нанося только половину урона или не нанося его вообще, вместо того, чтобы не работать полностью.

Местные Жители и Опасности. Грязь практически не заселена разумными существами, за исключением грязевых мефитов. Охотящиеся маридаы иногда ради развлечения загоняют сюда путешественников, и дао прилетают сюда, чтобы искупаться. Хотя служи о том, что бароном этого плана является Бвимб, но что именно это за существо – не известно.

ПАРАЭЛЕМЕНТАЛЬНЫЙ ПЛАН ЛЬДА



Некоторые считают, что ад – это огонь, но другие убеждены, что на самом деле это лед.

Если последнее утверждение верно, то этот план воистину является адом. Сияющий белый лед, испещренный зазубринами и разломами, раскинулся во все стороны до самого горизонта. Это бесконечный арктический план, где лишь замерзшие утесы, покрытых льдом гор, выделяются на ровной поверхности и служат ориентирами на однообразной местности. Ближе к плану Воды, начинают появляться небольшие участки открытой воды, и в конце концов лед разбивается на невообразимые льдины и айсберги. Возле Плана Воздуха, ледяная равнина сменяется узенькими мостами и сосульками, которые исчезают в пустоте.

Копайте и льду не будет конца. И во время раскопок, страннику может повезти, и он обнаружит пещеры заполненные чистейшим воздухом, а может и не повезти, и на него обрушится ледяная скала, размеры которой превышают гору. А если ему действительно не повезет, то этот глупец откроет во льду расщелину, в которой скользит что-то очень неприятное...

Параплан Льда пуст, но не безлюден. В его морозном сердце раскинулся Высеченный Особняк Лорда Киронакса (Chiseled Estate of Lord Cyronax), самого могучего из ледяных элементаров. Будучи самым амбициозным из всех параэлементаров, он надеется вытеснить все другие Элементарные Планы и стать основной силой Внутренних Планов.

Особые Физические Условия. Путешественники могут передвигаться здесь, как обычно, и здешняя атмосфера пригодна для дыхания. Тем не менее, здесь очень холодно, и если воздух не будет нагрет (с помощью заклинания или устройства), странник будет получать 1d6 единиц урона в течение каждого раунда из-за обморожения. Тот, на ком нет соответствующих холодной погоде одежды, получает еще 1d6 единиц урона. Планоходец так же может пробиться сквозь лед, как и в случае с Планом Земли.

Особые Магические Условия. Заклинания, основанные на холоде, совершенно бесполезны на этом плане, тогда как основанные на огненной стихии, наносят только половину урона, из-за сильного холода. Заклинания школ колдовства/вызывания достигают планов Воздуха, Воды, Вакуума, Соли, Молнии, Пара и Негативной Энергии. Другие ограничения повторяют условия Плана Воздуха.

Местные Жители и Опасности. Только ледяные мифы населяют этот план. Тем не менее, марида также пересекают его ледяные просторы во время своих великих охот. Неистовые снежные бураны, которые задерживают движение на 1d10 или больше оборотов, являются величайшей из неживых опасностей, присутствующих на этом плане.



КВАЗИЭЛЕМЕНТАЛЬНЫЙ ПЛАН МОЛНИИ

Его называют планом Бурь, Мстительной Землей, Великой Иллюминацией – в зависимости от того, к кому вы обратитесь с этим вопросом. Путешественник сразу поймет, где он оказался, так как небо скрыто черными тучами, в глубине которых горят огни, воздух звенит от озона, и прикосновение электричества взъерошивает его волосы. Из облака в облако перелетают молнии, и небо дрожит от смеха элементарей молний. Это ужасное место для полетов – странник может уклониться от зазубренного разряда только для того, чтобы подставиться под удар огромной шаровой молнии. Кроме того, сияющие Огни святого Эльма пускаются в пляс над каждым, кто входит на этот план. Люди и предметы сияют устрашающим, электрическим светом.

По мере приближения к плану Воздуха, бури стихают. Возле плана Позитивной Энергии, облака и бури сменяются твердой пеленой пульсирующей энергии. У самого перехода на План Позитивной Энергии, возвышается Башня Бурь, загадочный мост к Позитиву.

Особые Физические Условия.

Передвижение по этому плану не так уж сильно отличается от движения по плану Воздуха, и атмосфера здесь вполне пригодна для дыхания. Тем не менее, Молния является самым опасным из всех квазипланов. Любой кусок металла, превышающий размерами кинжал, автоматически притягивает в течение каждого оборота электрически разряды; кроме того, существует 10% вероятность того, что во время каждого нового оборота вас случайно ударит молния. Разряды наносят 1d8x10 единиц урона (спас-бросок против посохов, чтобы уменьшить урон вдвое) но заклинание защита от молнии полностью защищает от него. С каждым новым разрядом, необходимо делать еще один спас-бросок против палочек, чтобы избежать глухоты (которая продолжается 2d4 часа).

Особые Магические Условия. Заклинания школ колдовства/вызывания достигают планов Воздуха, Льда, Дыма, Сияния, Пара и Позитивной Энергии. Невидимость здесь бесполезна, так как Огни Святого Эльма высветливают все скрытые объекты.

Местные Жители и Опасности. Здесь встречаются только мефиты молний и шокеры, хотя джинны иногда охотятся на этом плане.

КВАЗИЭЛЕМЕНТАЛЬНЫЙ ПЛАН СИЯНИЯ

Горящий и невыразительный, этот план является самым пустынным из всех - вот представления большинства людей о плане Сияния. Но это не совсем правильно. Путешественники, которые были здесь, рассказывают о том, что это место болезненной красоты. Каждый цвет, который можно было только вообразить, сияет и горит здесь мучительный светом. Они расскажут вам о занавесах цвета, накатывающихся друг на друга, подобно морским волнам, и когда они говорят об этом, на их мертвых, ослепших глазах, выступают слезы.

И это так. Это радость и красота, которые сжигают глупца, которые демонстрируют ему прекраснейшую из картин, которую он когда-либо видел, и увидит в будущем. Какой смысл в том, чтобы смотреть на что-то еще, если вы увидели величайший свет вселенной?

Тем не менее, нескольким странникам удалось побывать здесь и вернуться зрячими. И у них были причины побывать здесь. Сталь, выкованная в свете Сияния, обретает такие способности, которые сложно вообразить. Клинки, горящие солнечным светом, зеркала, отражающие больше, чем может увидеть обычный глаз, и другие чудеса, которые может вообразить и создать человек. Здесь возвышается Сердце Света, башня синего света, которая возвышается на границе Плана Позитивной Энергии. Говорят, что здесь происходят чудесные исцеления.

Особые Физические Условия.

Передвижение по плану Сияния напоминает передвижение по плану Воздуха. Тем не менее, Сияние так же раскалено, как и план Огня, и путешественникам понадобится защита от жара, если они не желают получать такой же урон. Кроме того, странника следует защитить свои глаза постоянной тьмой (которая превращается в бледную тень на этом плане) или тонкими линзами закопченного стекла. В противном случае, они сразу же утратят зрение.

Особые Магические Условия. Заклинания школ колдовства/вызывания достигают планов Сияния, Огня, Магмы, Дыма, Молнии, Минералов и Позитивной Энергии. Никакие другие особые условия не действуют здесь.

Местные Жители и Опасности. Нам ничего не известно о существующих на этом плане существах, за исключением сияющих мефитов.





КВАЗИЭЛЕМЕНТАЛЬНЫЙ ПЛАН МИНЕРАЛОВ

Да, это он, странник. Это сокровищница мультивселенной, цель каждого дворфа, который когда либо странствовал по планам. Это план Минералов. Прожилки железа, алмазов, рубинов, сампфиров, сербра, золота и много другого сливаются и пересекаются здесь друг с другом. Все, что нужно путешественнику, это только добраться сюда.

Но не будьте бездумным глупцом! Если бы все было так легко, этот план давно уже был бы опустошен. Добраться сюда – это только начало. После этого страннику предстоит проложить себе путь через этот кристалльный мир, мир, заполненный острыми концами, которые острее ворпального меча (vorpal blade). Но даже кроме этого, остаются еще и те, кто не хотят делиться своими богатствами с заглянувшим на этот план воришкой.

Но на этом плане расположены не только богатства. На самом краю Плана Позитивной Энергии, возвышается Башня Свинца. Здесь, как ходят слухи, находится величайшая кузница мультивселенной. Чаще всего, это место пустует, но иногда умелый ремесленник удит на риск, и творит здесь шедевры.

Особые Физические Условия. Этот план использует те же правила в отношении движения, направлений и выживания, что и план Земли. Тем не менее, здесь еще опаснее, так как проходы испещрены острыми кристаллами. Они наносят 1d4 единиц урона за каждый раунд движения. Каждый пункт магической защиты Класа Защиты уменьшает получаемый урон на 1 (1d3, 1d2, и 1 [минимум]).

Особые Магические Условия. Заклинания школ колдовства/вызывания достигают планов Земли, Грязи, Магмы, Сияния, Пара и Позитивной Энергии. Во всем остальном, магия действует так же, как и на плане Земли.

Местные Жители и Опасности. Дао, минеральные мефиты, пичи, ксарены и ксорны называют этот план своим домом. Эти существа считают себя сторожами сокровищ, хранящихся здесь. Но самой страшной опасностью. Этого плана является окаменение – раз в день путешественники должны делать спас-броски против окаменения или превратиться в камень (или возможно в драгоценность).





КВАЗИЭЛЕМЕНТАЛЬНЫЙ ПЛАН ПАРА

Некоторые люди считают его сауной, местом, где можно отдохнуть от ежедневных забот. Да, план Пара, скорее всего, разочарует их. Он не отвечает своему имени по многим показателям. Удивительно, но на этом плане довольно прохладно. Его лучше называть Туманом – влажным, плотным, густым туманом, который проникает повсюду. Основная опасность этого плана состоит не в том, чтобы свариться, а в том, чтобы захлебнуться водой.

Неподалеку от плана Воды, туман превращается в нечто напоминающее океан, заполненный пузырьками. Когда пловец из великого океана Воды постепенно откроет мир, расстилающийся перед ним, пузырьки объединяются и формируют свободно плывущие капли. Они постепенно становятся все совершеннее и совершеннее, и они сияют энергией, взятой с Плана Позитивной Энергии.

Около самой границы Плана Позитивной Энергии, возвышается светящаяся Башня Льда, мерцающий шпиль, который взметнулся ввысь настолько, что верхушку едва можно увидеть. Неизвестно кто, или что создало эту башню, но иногда сюда приходят алхимики, чтобы провести важные эксперименты.

Особые Физические Условия. Движение по плану Пара напоминает передвижение на плане Воздуха, хотя, как и на плане Воды, оно сродни плаванию. Здесь можно дышать, но передвижение замедлено (как в случае с одноименным заклинанием) из-за удушающего тумана. Заклинание водное дыхание снимает это ограничение. Видимость постоянно ограничена радиусом 1d10 ярдов.

Особые Магические Условия. Заклинания школ колдовства/вызывания достигают планов Воды, Льда, Грязи, Минералов, Молнии и Позитивной Энергии. Из-за высокой влажности этого плана, заклинания на нем действуют так же, как и на плане Воды. Тем не менее, основанные на огне заклинания наносят здесь половину урона или не наносят его, вместо того, чтобы не действовать вообще.

Местные Жители и Опасности. Марида, туманные мефиты и паровые мефиты обитают на этом плане. Неизвестно, управляют ли этим местом какие-либо силы.



КВАЗИЭЛЕМЕНТАЛЬНЫЙ ПЛАН ВАКУУМА

Этот план – прелюдия к окончательной смерти, проблеск в судьбе неудачливого просителя, так как этот план, на котором царит Ничто. Отдаляясь от берегов Воздуха, здешняя атмосфера становится все тоньше и тоньше, пока не остается ничего – ни воздуха, ни звука, ни тепла.

Для некоторых мистиков – аскетов Стражей Судьбы и танцоров Мусорщиков – план Вакуума является окончательной целью. Это последняя дверь к тайне, прикосновение, ожидаемое всеми. Такие мудрецы проводят всю свою жизнь, оставляя карты дверей Сигила, до тех пор, пока они не найдут дорогу к Вакууму, и не шагнут туда, ничего не сказав о своей находке другим. Это Вакуум, и это правильно.

Кто сможет найти границу между пустотой и смертью? Стражи Судьбы, которые построили между Вакуумом и Негативной Энергией Цитадель Эксхалус, Портал Последнего Дыхания. Она плывет в пустоте Плана Негатива, надежно привязанная к реальности вакуума.

Особые Физические Условия. Движение по этому плану осуществляется с помощью усилия воли, так как здесь не через что плыть, лететь или идти. Странник сосредотачивается на своей цели, и если его разум достаточно ясен, то он попадает туда. Здесь трудно дышать, так как преобразующие материю заклинания, подобные водному дыханию, не работают. На этом плане нечего преобразовать. Путешественнику необходимо обеспечить себя воздухом и теплом.



Особые Магические Условия. Заклинания школ колдовства/вызывания достигают планов Воздуха, Льда, Ила, Соли, Золы, Дыма и Негативной Энергии. Большинство призванных здесь существ вскоре погибнет. Газы, туманы и подобные им вещества всегда терпят здесь неудачу, растворяясь слишком быстро, чтобы быть полезными. Основанные на огне заклинания существуют здесь всего лишь долю секунды. Огненный шар все еще эффективен, в отличие от стены огня. Короче говоря, любая магия, требующая для работы пространства, ослабляется здесь или вообще не работает.

Местные Жители и Опасности. Мудрецы говорят, что здесь могут жить существа, но без тела, облика, и даже без энергии безатомной связи. Возможно, это существа состоящие из чистой мысленной энергии. Возможно, они вернутся в Сигил, когда их мысли станут мыслями путешествующего по этому плану. Кто знает?

КВАЗИЭЛЕМЕНТАЛЬНЫЙ ПЛАН ЗОЛЫ

Зола. Миля за милей удушливой золы – вот с чем столкнется здесь неосторожный глупец. Она начинается на границе плана Огня; огни уменьшаются и гаснут, и из них поднимаются облака остывшей золы. Чуть дальше воздух становится более плотным и удушливым, а еще чуть дальше земля превращается в выжженную пустыню. Сначала, щупальца золы начинают завиваться вокруг ног странника. А потом, еще до того, как он успеет осознать это, несчастный уже плывет в океане золы. Красное свечение далеких огней угасает, жар превращается в холод, и воздух начинает сдавливать горло угольной копотью.

Тем не менее, этот план нельзя назвать абсолютно пустым. Некогда здесь возвышалась Цитадель Кавитус, принадлежащая Стражам Судьбы, огромная, напоминающая череп, крепость, которая находилась на границе с Планом Негативной Энергии. Давным-давно, она была захвачена личем Векной, и теперь стала тюрьмой и твердыней полубога. После этого Стражи Судьбы отстроили её вновь, сделав Разрушающуюся Цитадель своим новым домом.

Особые Физические Условия. Движение на плане Золы является чем-то средним между обычным передвижением, сходным с планом Огня, и плаванием, хотя глубины Золы слишком велики. Здесь нет воздуха, и потому дыхание должно поддерживаться с помощью заклинаний, превращающих золу в нечто пригодное для дыхания. Кроме того, холодный пепел поглощает все тепло, испускаемое телом, и если путешественник не будет защищен заклинанием или устройством, то он будет получать по 2d6 единиц урона в течение каждого оборота.

Особые Магические

Условия.

Подобно плану Вакуума, этот план поглощает все магическое тепло. Взрыв огненного шара все еще будет наносить урон, но длительные заклинания, такие как стена огня или нагревание металла, будут неэффективными. Заклинания школ колдовства/вызывания достигают планов Огня, Магмы, Вакуума, Пыли, Дыма и Негативной Энергии. Ужасающий холод этого плана наносит существам, которые близко связаны с магмой или огнем, 1 Хит Дайс урона за каждый раунд пребывания на этом плане. Другие ограничения повторяют условия Плана Земли.

Местные Жители и Опасности. Мефиты золы являются единственными известными обитателями этого плана. В Цитадели Кавитус содержатся пленники Векны, многие из которых являются нежитью. Другую опасность представляют собой карманы Плана Негативной Энергии, которые наносят урон так же, как и сам план.

КВАЗИЭЛЕМЕНТАЛЬНЫЙ ПЛАН ПЫЛИ

Это идеал вселенной, ярчайший пример энтропии – так сказал бы Страж Судьбы, если бы увидел вечное море того, что есть Пылью. Это конец, как они представляют его. Возможно, это их видение рая.

На границе плана Земли начинается этот план,



пыльное, открытое пространство, вырывающееся из бесконечных пещер. Путешественник с радостью покинет духоту подземелий и вступит в темный, открытый мир. Постепенно, пыль достигнет его колен. Ближе к Негативной Энергии она превратится в целое море, которое раздражает кожу, когда путешественник плывет через прах.

Но странник не один здесь. В песчаном океане плавают различные предметы, и как минимум одна башня, Цитадель Аллувиус, лежит в руинах возле границы с Планом Негативной Энергии. Это – одна из четырех цитаделей Стражей Судьбы, и самая их любимая.

Особые Физические Условия. Движение и дыхание на этом плане усложняется тем же, чем на плане Золы. Здесь не так уж холодно, и путешественникам не нужна магическая защита. Тем не менее, каждый день, проведенный на этом плане, наносит страннику 2d6 единиц урона, так как его тело начинает разрушаться. Полученные повреждения не могут быть излечены на этом плане. Как только путешественник теряет все хит-поинты, его тело превращается в ничто.

Особые Магические Условия. Заклинания школ колдовства/вызывания достигают планов Земли, Магмы, Грязи, Соли, Золы и Негативной Энергии. Твердые объекты, созданные на этом плане, не могут существовать долго, превращаясь в пыль в течение 1d4 оборотов, если они не будут защищены заклинанием стена силы, чтобы удержать материал на месте (как и в случае с Цитаделью Аллувиус). Другие ограничения повторяют условия Плана Земли.

Местные Жители и Опасности. Охотники дюн (Dune stalker), пылевые мефиты (dust mephit), сэндлинги (sandling), и люди песков (sandman) встречаются здесь. План Пыли является одним из самых заселенных из темных Квазиэлементальных Планов. Тем не менее, эти существа не находят особой радости в своем существовании, и многие жаждут материальной плоти. Эта жажда может сделать из особенно смертельными. И как во всех темных квазипланах, случайные карманы (pockets) Негативной Энергии представляют опасность для всех нормальных путешественников.

КВАЗИЭЛЕМЕНТАЛЬНЫЙ ПЛАН СОЛИ

Из всех Квазиэлементальных Планов этот, должно быть, воистину наихудший, или, хотя бы является таким в воображении странников. Что может быть более жестоким, чем судьба несчастных, обреченных постепенно терять свою кровь, иссушаемую этим местом? Кожа сморщивается, губы трескаются, горло заполняется сухой пылью, и глаза - да, глазам приходится хуже всего. Добро пожаловать на план Соли.

В самых безопасных его местах он напоминает воду, горькую и неприятную, но воду. Но как только вы углубитесь в пределы этого плана, вода постепенно наливается минералами. Формируются кристаллы, застывая вокруг малейшей пылинки. Путешественники, которые проходят дальше, покрываются коркой, так как соль вытягивает из их клеток всю жидкость. В конце концов, вода исчезает, и дорогу перекрывает твердая масса кристаллической соли, смертельной и крепкой.

Именно в этом месте, Стражи Судьбы основали свою последнюю твердыню, раскинувшуюся в небольшой ложбине. На границе Плана негативной Энергии взвышается Цитадель Сиалт, построенная из самих минералов.

Особые Физические Условия. Движение по этому плану может быть различным. Оно может напоминать планы Воды, Грязи или Земли, в зависимости от того, как глубоко вы углубитесь в пределы этого плана. С помощью заклинаний здесь можно дышать, но путешественнику следует опасаться обезвоживания, или получать по 4d6 единиц урона



в течение каждого дня. Это урон не может быть исцелен до тех пор, пока странник не покинет этот план.

Особые Магические Условия. В отношении заклинаний школ колдовства/вызывания, Соль связана с планами Воды, Грязи, Пыли, Вакуума, Льда и Негативной Энергии. Вода и лед, созданные здесь, существуют всего 1d3 раундов перед тем, как испаряются. Вода становится непригодной для питья сразу же после того, как соприкасается с любым веществом с этого плана. Состоящие из воды существа теряют в течение каждого раунда, проведенного на этом плане, 1 Хит Дайс.

Местные Жители и Опасности. Нам ничего не известно о существах, обитающих на этом плане, за исключением мефитов соли. Карманы Негативного Плана и обезвоживание представляют наибольшую опасность для странников.

ЗА+КНИ СВӨЁ ХАЙΛӨ,
НЕВЕЖДА!

ВСЁ РАВНӨ СКӨРӨ

ПӨ+ИХӨНЬКУ СГНИЁЩЬ.

■ НЕИЗВЕС+НЫЙ
С+РАЖ СУДЬБЫ

ПЛАН ПОЗИТИВНОЙ ЭНЕРГИИ

Будучи планом жизни, это место должно было бы быть прекраснейшим из всех планов, очищая и возрождая душу странника своей энергией, но это не так. План Позитивной Энергии смертоносен, так как слишком большое количество энергии столь же опасно, как и слишком малое.

Здесь невозможно ничего рассмотреть, за исключением бесконечного сияния ослепительного света, даже более яркого, чем на плане Сияния, и страннику придется скрыть свои глаза твердой повязкой, если хочет увидеть еще хоть что-то. Но это не значит, что здесь не на что посмотреть. Но главная проблема – не в свете. Именно интенсивность энергии этого плана делает его смертельно опасным. Каждый глупец, который осмелится прийти сюда без необходимой защиты, вскоре вспыхнет, подобно свече, просто от избытка энергии. Путешествие по Плану Позитивной Энергии несколько напоминает плавание в океане чистого электричества.

Общие Физические Условия. Движение по плану жизни осуществляется с помощью силы мысли. На этом не следует останавливаться, так каждая точка этого плана является такой же, как и предыдущая. Более того, одно лишь нахождение на этом плане переполняет существо жизненной энергией. В течение каждого раунда, путешественник получает 2d6 хит-поинтов, которые сначала исцеляют его раны, а потом добавляются к общему количеству. Если количество хит-поинтов превышает начальное в два раза, то несчастный исчезает в ослепительной вспышке, так как переизбыток энергии сжигает его изнутри. Если ему удастся покинуть этот план до того, как количество хитов превысит критическое количество, то дополнительные хит-поинты останутся у него в течение 2d10 оборотов. Защита от позитивного плана может спасти странника от этого воздействия. И, наконец, заклинания, которые превращают элементы в вещество, пригодное для дыхания, не работают здесь, так как этот план содержит в себе только энергию – необходимо устройство, обеспечивающее воздух.

Общие Магические Условия. Заклинания школ колдовства/вызывания достигают планов Сияния, Пара, Молнии и Минералов. Материя, создаваемая здесь, разрушается в течение раунда, исчезая во вспышке безвредного света. Заклинания, которые наносят урон, действуют на минимуме в пределах этого плана.

Местные Жители и Опасности. Единственными известными нам обитателями этого плана являются ксаг-йа. Как бы то ни было, опаснее всего просто находиться на этом плане.

КОНЕЧНО ЖЕ Я ЗНАЮ, КАК РАЗГОВОРИВАТЬСЯ С ЗОПБИ!

НО Я ТОЛЬКО ЧТО ПРИБЫЛ С ПЛАНА
НЕГАТИВНОЙ ЭНЕРГИИ, И Я УЖЕ УСТАЛ

ОТ РАЗГОВОРОВ С ХОЛОДНЫМИ ТРУПАМИ, ПОНЯЛ?

- РАХШ, АНАРХИС-БАРИДУР,
ПРОКЛАДЫВАЯ СЕБЕ ПУТЬ

ЧЕРЕЗ ПОРГ.

ПЛАН НЕГАТИВНОЙ ЭНЕРГИИ

План Смерти, Черный Барьер, Великая Пустота, Холодная Земля – ни одно из этих названий не отображает в полной мере ту абсолютную пустоту, которой является План Негативной Энергии. В отличие от плана Вакуума, его нельзя назвать воистину пустым. Здесь существует нечто, нечто, которое вытягивает жизнь из тела странника и поглощает его дух. Оно пожирает каждую душу.

Если План Позитивной Энергии состоит из горящего света, Негативная Энергии столько черная, что её черноту с трудом можно вообразить. Здесь существует как минимум одна цитадель, Крепость Души, возведенная великими усилиями Людей

Пыли. И если здесь есть другие башни

или особенности, то разве может кто-то разглядеть их в бесконечной тьме? Здесь также гораздо больше обитателей, в отличие от того же плана Позитива. На этом плане обитает нежить, страстно ожидающая возможности покинуть это место и сбежать на другой, более изобильный план, и распространить там тьму, которая наполняет её.

Особые Физические Условия. Передвижение по этому плану осуществляется с помощью мысли, так же, как и на Планах Позитивной Энергии. И вновь возникает вопрос, "Куда может направиться странник в этой пустоте, учитывая то, как сложно здесь выжить?" Здесь также трудно дышать, как и на Позитивной Энергии. Отсутствие энергии на этом плане высасывает из существ жизнь, нанося 2d6 единиц урона в течение каждого раунда. Когда хит-поинты жертвы опускаются до 0, она увядает и умирает. Её дух навсегда потерян для внешнего мира, и её невозможно оживить, так как даже жалкие останки бывшего я несчастного превращаются в нежить, которая жаждет плоти живых. Заклинание защиты от негативного плана предотвращает потерю хит-поинтов.

Особые Магические Условия. Заклинания школ колдовства/вызывания достигают планов Золы, Пыли, Вакуума и Соли. Заклинания, которые наносят урон, дают максимальный эффект, тогда как исцеляющие, действуют в минимальных размерах. Материя, созданная здесь, рассыпается в течение одного раунда.

Местные Жители и Опасности. Медленные тени, спектры, умертвия, призраки и ксег-йи обитают на этом плане. Вы также можете столкнуться с другими формами нежити, скитающимися по этому плану, включая даже личей.

Если пристально присмотреться к ним, то быстро понимаешь, что Эфирный и Астральный Планы - это, по большому счету, всего лишь дороги. Конечно же, на них есть интересные места и существа, но странник не может добыть себе славу и богатство с помощью того, что находится на этих планах. Внутренние планы также хороши и приятны. Очевидно, что здесь есть что увидеть и куда пойти, но для истинного планара, Внутренние Планы слегка провинциальны. Эти планы слишком односторонни и могут рассматриваться только с точки зрения

определенного элемента. Любому страннику известно, что в жизни существует слишком много возможностей, чтобы замыкаться на отдельной идее.

ВНЕШНИЕ ПЛАНЫ

Для истинного планара, слово планы значит Внешние Планы, Великое Кольцо. Ни в каком другом месте нет такого же богатства и концентрации мощи, как на одном из Внешних Планов. Истинный планар инстинктивно понимает, что он оказался на Внешних Планах, так как их аромат находится в его крови.

Праймы дают планам различные имена, которые возникают на основе их личного понимания вселенной - такие названия, как Двойной Рай, Девять Преисподних, Семь Небес, Тартар, Олимп, Асгард, Гадес и Нирвана. Не отбрасывайте их. И, кроме того, постарайтесь не смеяться над беднягами, которые используют эти ярлыки; они обязательно научатся правильным названиям планов, если как следует поговорят с людьми, которые знают их лучше.

ОБЩИЕ УСЛОВИЯ И ОСОБЕННОСТИ

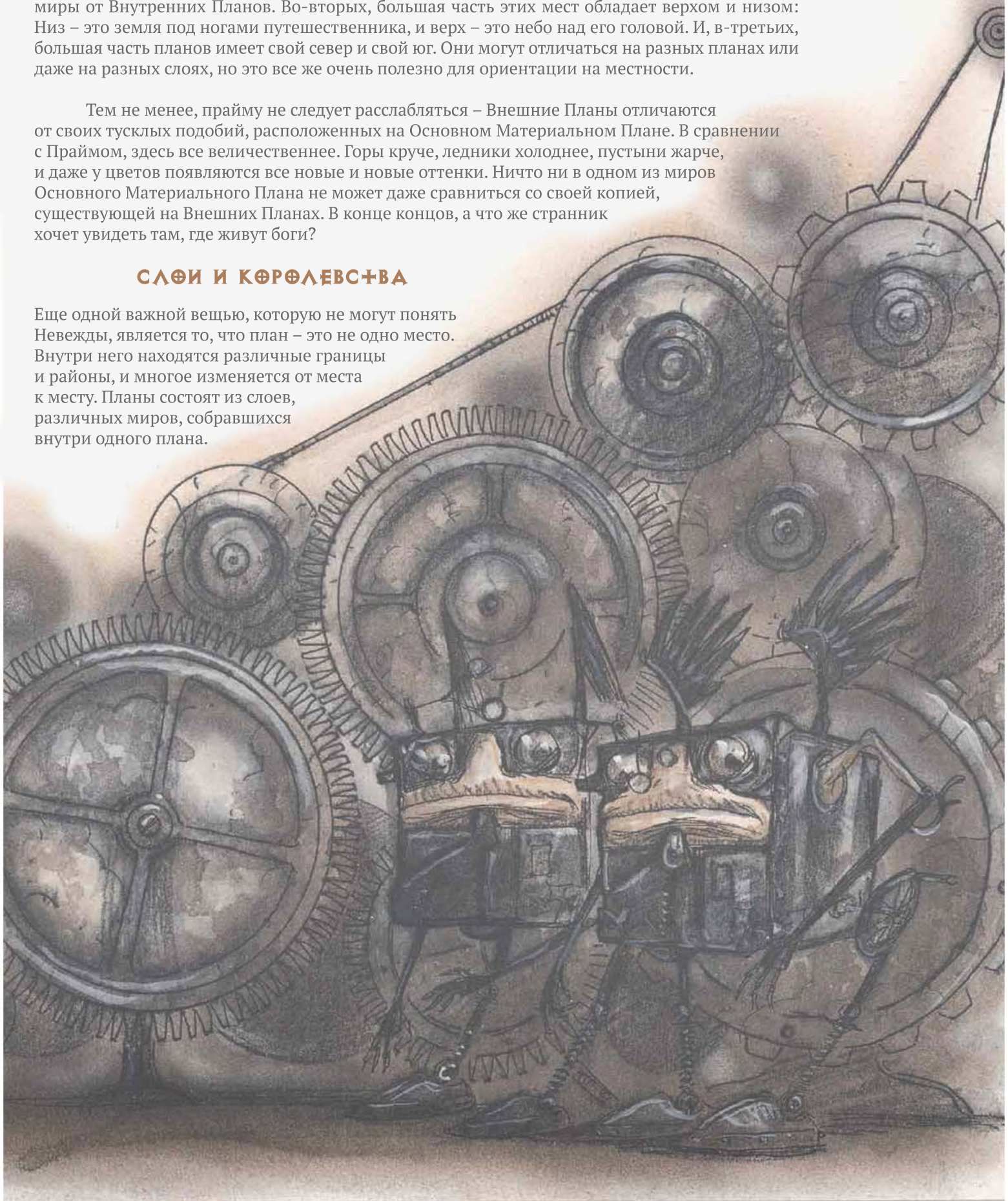
После исследования загадок Астрального Плана, туманной тоски Эфира и смертельной хватки Внутренних Планов, Внешние Планы могут показаться многим путешественникам забавой. Чаще всего, здешний воздух не отравляет того, кто им дышит, а земля не пылает под ногами бедняги-странника. На Внешних Планах опасна не земля - опасны её жители, которые всегда готовы надуть путешественника. Внешние Планы - это дом сил, представителей и просителей, которые с легкостью могут занести имя человека в Книгу Мертвых.

Хотя, кажется, будто семнадцать Внешних Планов имеют немного общего, это объясняется только тем, что большая часть планаров принимает их общие черты, как должное. Во-первых, странник может ходить и дышать на большей части Внешних Планов, причем делает это без помощи заклинаний, магических устройств и других защит, что и отличает эти миры от Внутренних Планов. Во-вторых, большая часть этих мест обладает верхом и низом: Низ – это земля под ногами путешественника, и верх – это небо над его головой. И, в-третьих, большая часть планов имеет свой север и свой юг. Они могут отличаться на разных планах или даже на разных слоях, но это все же очень полезно для ориентации на местности.

Тем не менее, прайму не следует расслабляться – Внешние Планы отличаются от своих тусклых подобию, расположенных на Основном Материальном Плана. В сравнении с Праймом, здесь все величественнее. Горы круче, ледники холоднее, пустыни жарче, и даже у цветов появляются все новые и новые оттенки. Ничто ни в одном из миров Основного Материального Плана не может даже сравниться со своей копией, существующей на Внешних Планах. В конце концов, а что же странник хочет увидеть там, где живут боги?

СЛОИ И КОРЛЕВСТВА

Еще одной важной вещью, которую не могут понять Невезды, является то, что план – это не одно место. Внутри него находятся различные границы и районы, и многое изменяется от места к месту. Планы состоят из слоев, различных миров, собравшихся внутри одного плана.





Чаще всего, на каждом из слоев властвует определенная сила или даже группа сил, которые, очень часто, абсолютно отличны друг от друга.

В некоторых местах, подобных Бездне, слои расположены подобно смешанной колоде карт – в основном один над другим, хотя кое-где торчит случайный слой, который находится в этом месте не должен. На Бааторе, девять слоев формируют ярусы сужающегося конуса, совершенно объединенные друг с другом. Другие слои связаны реками, мостами или – как в случае с самым фантастическим из них – огромными часовыми пестернями.

На одном плане, или даже на одном слое, может быть множество различных королевств. Королевство – это страна, управляемая силой или группой силой, которые изменяют её земли для того, чтобы они соответствовали их желаниям. Пантеон сил, которые называют себя "Треками" (по имени одного из их любимых народов на Основном Материальном Plane) обитают в королевстве Олимп на Арборее. Это земля великих каменных храмов, скалистых гор, оливковых рощ и теплых, солнечных берегов, на которых герои сражаются с монстрами а философы ведут бесконечные споры. На этом же плане находится и королевство Арвандор, дом эльфийских богов. Это королевство древних лесов, цветущих лугов, звенящих ручьев и хрустальных дворцов. Здесь всегда поют барды, а благородные вельможи принимают участие в величественных охотах.

Каждое королевство может изменять физические законы окрестных земель. Гравитация, погода и даже стороны света подчиняются власти местных сил. Поэтому, страннику несложно определить, когда он переходит в новое королевство. Внезапная перемена ландшафта, отвечающая идеалам новых правителей, заметна всем, кроме самых рассеянных путешественников.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ПО ВНЕШНИМ ПЛАНАМ

То, что вы попали на Внешние Планы, не означает, что вы с легкостью сможете передвигаться по ним. Существуют обширные расстояния, которые еще предстоит преодолеть страннику и мистические барьеры, которые ему придется пересечь. Путешественнику следует разобраться в дорогах и способах, которые смогут быстро доставить его с

одного места в другое, если он, конечно же, не желает провести целую жизнь, переходя из одного портала Великой Дороги в другой.

Прежде всего, странник всегда может использовать Астральный План практически так же, как его используют праймы, чтобы попасть на Внешние Планы. С помощью заклинаний или магических предметов, путешественник может зайти в Астрал а потом направиться к точке своего назначения. Для этого требуется сила и практика, но это возможно. Однако астральный метод нельзя назвать совершенным. Астрал соприкасается только с верхними слоями каждого плана Великого Кольца. Если странник хочет попасть на Гору Целестию, то он сможет попасть только на первый слой этого плана. Ему понадобится найти другой способ, чтобы достичь седьмого слоя (или хотя бы второго).

К счастью, существуют более эффективные способы передвижения во вселенной. Есть каналы, во многом подобные тем, которые пронизывают Астральный План, и которые связывают различные слои планов. Эти каналы даже могут соединять различные слои различных планов. Говорят, что на 492 уровне Бездны существует канал, который ведет на первый слой Асгарда, которым когда-нибудь может воспользоваться для побега какой-нибудь странник. Эти каналы могут быть молодыми (односторонними) или зрелыми (двухсторонними). Большая часть каналов достаточно стабильна, и их карты можно купить в Сигиле. Конечно же, вам может попасться и подделка. Самый большой недостаток каналов в том, что они не всегда доставляют странника туда, куда ему хочется. Даже пройдя через канал, путешественнику может понадобиться проделать еще очень долгий путь.

На каждом из планов также находятся постоянные переходы между слоями. На Бааторе, бедняга-странник может пройти через ворота Диза и оказаться в болотах Минаурса, слоя, находящегося ниже. На Элизиуме, путешественник может спуститься вниз, к следующему слою, по реке Океанус. Чтобы использовать эти переходы, существу необходимо только знать о них. Они не так быстры, как каналы, но их надежность сделала их постоянными торговыми путями. Эти дороги также используются в случае формальных мероприятий, например, когда одна сила решает обратиться к другой. Использование переходов будет считаться вежливым.

И, наконец, существуют порталы Сигила. Подобно порталам, ведущим на Основной Материальный План, в Сигиле находится множество дверей, ведущих на Внешние Планы, которые можно наносить на карту тысячелетиями. Для большинства планаров, или как минимум тех, кому удалось добраться до Сигила, эти порталы являются любимым способом передвижения.

Их преимущество в том, что существует возможность найти дверь, ведущую в место, расположенное неподалеку от того, куда хочет попасть странник – если, конечно же, он готов провести на улицах Вечного Города достаточное количество времени.

МАГИЯ НА ВНЕШНИХ ПЛАНАХ

В большинстве случаев, магия действует на Внешних Планах так, как и обычно. Тем не менее, заклинателям следует помнить о том, что они не связаны с Эфирным Планом, а Астрал достигает только первых слоев каждой из граней. Волшебнику потребуется ключ, чтобы преодолеть эти ограничения.

Из-за природы планов, заклинания школы колдовства/вызывания могут призывать существ предметы только с одного и того же или смежного плана. К примеру маг, использующий заклинание вызов монстра III уровня во время пребывания на Элизиуме, может призвать местного жителя Элизиума, Земель Зверей, Байтопии, Внешних Земель или Астрала.

Элементалы, призванные на Внешних Планах, не являются абсолютно теми же существами, которые появляются на Внутренних Планах и Основном Материальном Плане. Так как Внутренние Планы очень надежно отрезаны от Внешних Граней, то заклинания, которые призывают элементальное существо, в действительности создают его из элементов плана, на котором произносится заклятье. Это значит, что эти монстры будут действовать несколько отлично от своих истинных подобий. Во-первых, элементалы обретают мировоззрение плана, на котором они были созданы. Они откажутся делать то, что противоречит их мировоззрению. Это так же означает, что элементалы, созданные на Низших Планах, несут в себе частичку порочности, которой обладают все местные жители этих мест, в результате чего заклинателю следует опасаться различных неприятных фокусов, неправильно понятых указаний и откровенного предательства. И, наконец, вероятность того, что элементал сбросит контроль заклинателя, увеличивается на 5% за каждый план, находящийся между планом заклинателя и монстра (приблизительно так же определяется план влияния фракции) – подобная система используется и в случае с заклинаниями жрецов. К счастью для праймов, последняя проблема не относится к ним. Лечебные и некромантические заклинания, произнесенные на Внешних Планах, никак не действуют на просителей. Просителей можно воскресить только призвав их души обратно на Основной Материальный План, на котором они

теряют статус просителей. Когда проситель умирает на Внешних Планах, то он уходит навсегда.

Как указано в **Таблице II: Изменения Школ** на Планах, некоторые школы магии изменяются в зависимости от природы некоторых планов. Чаще всего, эти изменения попадают в одну из четырех категорий: Усиление, Ослабление, Бездействие, Изменение. Мастеру всегда следует консультироваться с таблицей перед тем, как определять последствия заклинания.

Если в Таблице 2 указано, что школа Усилена, то все заклинания действуют так, если бы они были наложены магом на один уровень выше. К примеру, огненный шар, созданный магом 5-ого уровня, будет наносить 6d6 единиц урона.

Если в Таблице 2 указано, что школа Ослаблена, то все заклинания действуют так, если бы они были произнесены магом на один уровень ниже. К примеру, огненный шар из вышеуказанного примера, будет наносить только 4d6 единиц урона.

Если в Таблице 2 указано, что школа Бездействует, то природа этого плана такова, то заклинания этой школы проваливаются при прочтении и временно покидают память заклинателя.

Если в Таблице 2 указано, что школа Изменена, то заклинанию требуется для успешного действия определенная помощь, или же его воздействие изменяется. К примеру, связанным с эфиром заклинаниям понадобится заклинательный ключ.

В описании планов, представленном на следующих страницах, необычные эффекты заклинаний будут представлены в разделах **"Особые Магические Условия"**.

ЗАКЛИНАТЕЛЬНЫЕ КРИСТАЛЛЫ

Незначительной, но все же реальной, опасностью для планарного путешественника, является случайный заклинательный кристалл. Эти предметы нельзя назвать исключительно полезными предметами для авантюристов, так как они являются предметом длительного труда магов Основного Материального Плана.

Что происходит, когда маг призывает что-то Внешних Планов или связывается с планарным существом? Он не осознает этого, но сила его магии порождает свистящий, сияющий кристалл, возникающий на родном плане вызываемого существа. Этот кристалл метается по всему плану, безошибочно выискивая объект заклинания своего владыки. Достигнув своей цели,

кристалл обрушивается вниз и прикасается к жертве, высвобождая свою магическую энергию. Если это энергия призывания, то цель кристалла исчезает, переносясь на Основной Материальный План. Кристаллы общения и гадания высвобождают множество необычных образов, которые требуют ответа от существа. Последствия этого зависят от природы произнесенного заклинания. Заклинательные кристаллы бывают множества форм и цветов, хотя все они в какой-то степени остаются кристаллами. Кроме того, не изменяется и их назначение. Тем не менее, существа, Мудрость которых равняется 19 и выше, могут инстинктивно угадать природу заклинательного кристалла, сделав успешный бросок Мудрости (с отрицательным модификатором -5).

Мудрые планары внимательно избегают заклинательных кристаллов. Никто не хочет оказаться в каком-то странном мире Основного Материального Плана без подготовки или предупреждения, так как последствия этого слишком неприятны. Несколько отважных людей ухитрились пленить заклинательные кристаллы; за эти артефакты можно выручить отличную цену, как за редкие диковинки. Также возможно поймать кристалл в ловушку и использовать его в качестве оружия, высвобождая его энергию на своих противников. Этот метод таит в себе опасность не только во время ловли кристалла, но также и во время его использования: не существует никакой гарантии того, что энергия кристалла обратится против врага, а не против его владельца.



ДОРОГИ В ВЕЛИКОМ КОЛЬЦЕ

Переход через порталы, каналы, цветные бассейны и воронки происходит практически мгновенно, позволяя страннику пересекать миры так же быстро, как желание, загаданное ребенком, достигает звезды. Однажды обнаруженные, эти планарные врата объединяют всю вселенную – парадоксально простую и сложную систему.

Существуют и другие дороги между планами и слоями, но они уникальны. Река Океанус, Река Стикс, Иггдрасиль и Гора Олимп не являются мгновенными порталами, и существует множество возможностей для поведения длинных приключений, основанных на них. Путешественник может даже найти дверь, ведущую в Сигил или куда-нибудь еще, во время одного из подобных

путешествий. Эти пути легендарны, и любой человек, оказавшийся вне Города Дверей может воспользоваться ими.

РЕКА ОКЕАНУС

Возникая на плане Элизиум, эта великая река, раздающаяся в своих берегах, неспешно катит свои воды через верхние королевства. Её поверхность спокойна, и только чуть подернута зыбкой, а её глубина больше, чем может измерить самый длинный фатом. Здешние воды не столько опасны, сколько ласковы – для тех, кто стоит на берегах Океануса. Поверхность воды спокойна, хотя в её глубинах скрываются опасные течения и существа. Это река Океанус.

Подобно сестре своей, Стиксу, Океанус является рекой миров, водной дорогой, которая соединяет королевства, слои и планы. Его истоки находятся в Талазии, на плане Элизиум. После этого, река пересекает все слои Элизиума и, в конце концов, пересекает границу между планами, проходя через верхний слой Земель Зверей. После этого, она пересекает еще одну границу и оказывается в Арборее, где, минуя первый её слой, исчезает где-то на просторах Оссы, второго слоя этого плана.

Хотя Океанус напоминает обычную реку, он очень далек от того, что обычно вкладывают в это понятие. В некоторых местах, это действительно река, чего нельзя сказать о других землях. Она возникает и исчезает из пустоты, не нарушая свое бесконечное течение, тем самым нарушая всевозможные законы физики. Корабль может плыть через один план или слой в течение часа или недели (в зависимости от планов Мастера). Пересечение барьеров может быть длительным или мгновенным. Иногда, странник просто переносится на другой план после того, как чуть смежил веки.

Океанус – это одна из наиболее распространенных дорог между слоями и планами. Торговые корабли снуют вверх и вниз по его спокойным водам, а на его берегах возвышаются небольшие города. Вдоль его берегов, странники всегда смогут нанять лодку для путешествия.

РЕКА СТИКС

Никому не известно где она начинается и где она заканчивается, но все обитатели Низших Планов знают, что такое река Стикс. Эта темно-красная, дурно пахнущая река пузырится и пенится сквозь верхние слои Ахерона, Баатора, Геенны, Серых Пустошей, Карцери, Бездны и Пандемониума. Боковые ответвления этой отвратительной реки достигают других слоев этих планов – а именно пятого слоя Баатора и бесчисленных слоев Бездны. Её течение нельзя назвать линейным или предсказуемым. Во время одного путешествия, лодочник может попасть из Баатора прямо в Бездну; на обратном пути, река переходит в другое русло и приносит странника из Бездны к очагам Карцери. Течением Стикса нельзя управлять и его невозможно понять.

Если воды Океануса ласковы, то Стикс отвратителен и жесток. Воды этой реки темны, грязны и вонючи, хотя они все еще кажутся спасением для тех, кто страдает от жажды на одном из этих планов. Один глоток или прикосновение к воде Стикса требует успешного спас-броска против заклинания, чтобы избежать абсолютной амнезии, касающейся прошлой жизни

существа,
включая его класс,
мировоззрение и заклинания.

Даже тот, кто сделал успешный спас-бросок, забывает все, что произошло вчера. Под неспешными водами этой реки, течения Стикса быстры и опасны, часто засасывая лодки или утаскивая пловцов под воду.

Тем не менее, Стикс полезен для путешествия с плана на план. Путешествие к любому месту, расположенному на его берегах, никогда не занимает больше дня (хотя это может быть очень опасный день). Ужасные и фантастические перевозчики, которых называют марраенолотами бороздят их воды, а с их умениями не сравнятся навыки ни одного смертного моряка. Все они с радостью возьмут на борт пассажиров – естественно, за хорошую плату.

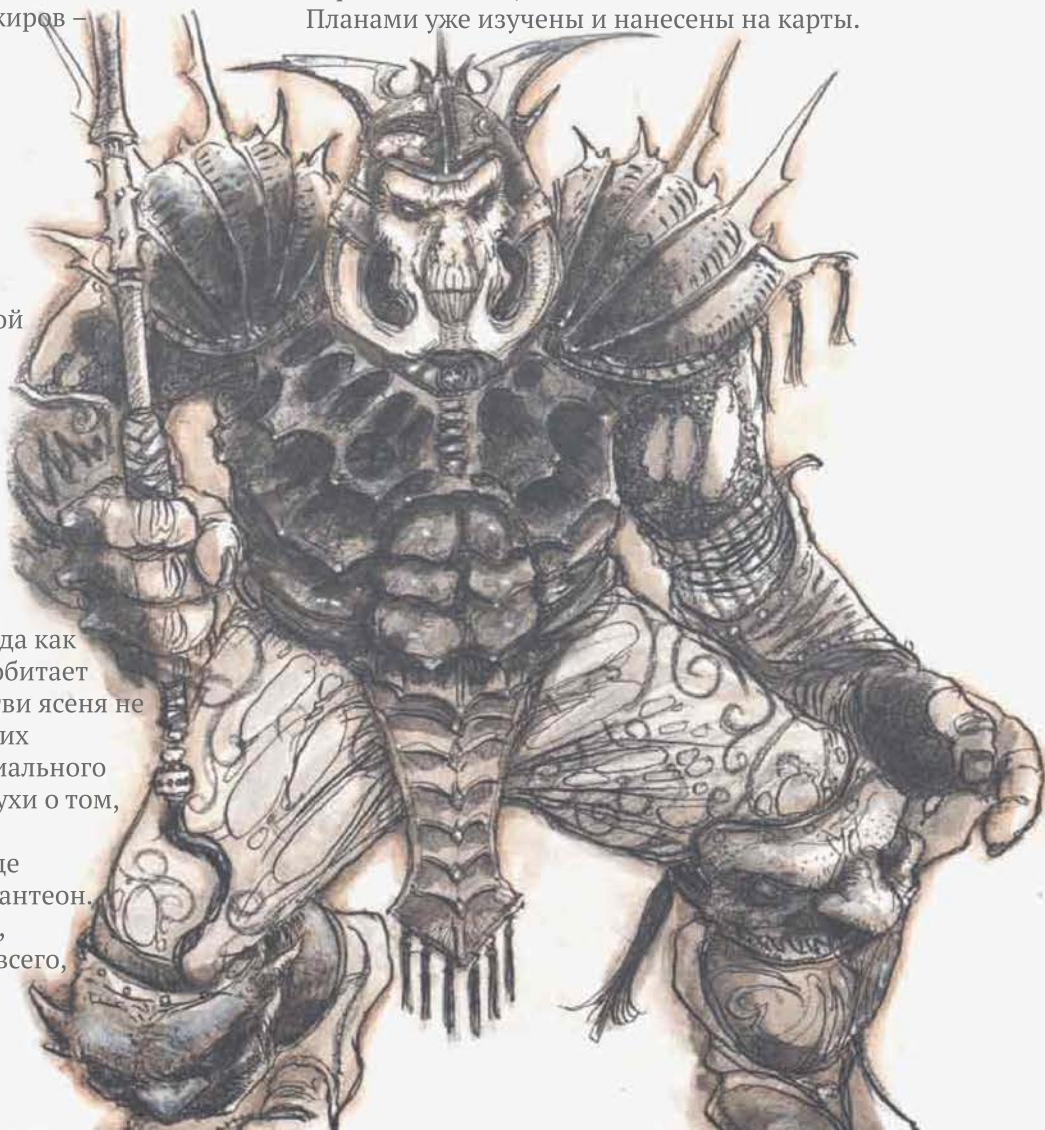
ИГГДРАСИЛЬ, ПИРФФЯ ЯСЕНЬ

Еще одной величественной особенностью планов является великое древо Иггдрасиль, Мировой Ясень. Возникающие на первом слое Асгарда, корни и ветви Иггдрасиля достигают множества других планов, обеспечивая еще один путь для идущих по планам. Никто еще не нанес на карту всю протяженность этих дорог, но несколько важных путей известно многим. Одна из дорог ведет в Нифлхейм на Серых Равнинах, тогда как другая ведет в Пандемониум, где обитает Локи (из Северного пантеона). Ветви ясеня не менее обширны, и некоторые из них достигают даже Основного Материального Плана, пересекая Астрал. Ходят слухи о том, что самая маленькая из ветвей соприкасается с сотнями миров, где помнят или почитают Северный пантеон. Другие ветви достигают Элизиума, Земель Зверей и Лимбо, и, скорее всего, существует еще множество подобных путей.

Путешествия по дорогам Иггдрасиля требуют от путешественника готовности пробираться по ветвям или корням. При каждом планарном переходе, дерево исчезает в портале сияющего цвета, подобного цветному бассейну Астрального лана. Только смутные образы можно уловить через портал. Чтобы узнать, что именно находится на другой стороне, путешественник должен пройти через него. Цветные порталы являются двухсторонними проходами.

ГОРА ФЛИПП

Подобно Иггдрасилю, Гора Олимп служит дорогой, ведущей на множество различных планов. Взметнувшаяся ввысь на плане Арборея, Гора Олимп обладает множеством ответвлений, которые достигают планов Геенны, Серых Пустошей и Карцери. Странники могут попасть на эти планы, пройдя через запутанные пещеры, пронизывающие камень Олимпа. Идя по её склонам, путешественник может пройти через Астральный План и попасть во множество миров Основного Материального Плана - миров, в которых еще помнят Зевса и его товарищей по пантеону. В отличие от Иггдрасиля, Олимп больше не связан ни с одним из Верхних Планов, и его связи с остальными Внешними Планами уже изучены и нанесены на карты.



Переходя на другой план через гору Олимп, странник должен найти цветной портал, напоминающий порталы Иггдрасиля. Под горой, ему необходимо будет найти нужную пещеру, так как многие заводят путешественника в тупики и пустые коридоры. На склонах, герою придется искать в скалах и лесах сияющие занавеси, указывающие на двери к другим планам.

ОБЩЕНИЕ С СИЛАМИ

Так как Внешние Планы служат домом для большинства сил, известных смертных, но не сложно понять, что так или иначе герои окажутся вовлеченными в их интриги. Сигил полон рассказов о людях, которые смогли обмануть бога, похитить священные сокровища или выполнить опасную миссию, которую им лично поручило божество. Страннику следует хорошенько присмотреться к тем, кто рассказывает подобные истории, так как все это – небылицы.

Истина такова: Возможно – всего лишь возможно – что один из десяти тысяч действительно видел силу, и, особенно, высшую силу. Из сотни тех, кто ухитрился сделать это, возможно только один осмелился бы совершить что-то для или против силы. И из десятка этих бесстрашных смельчаков, только один бы выжил. И, возможно, только один из всех этих людей решился бы посмеяться над силой. Это был бы человек, в глазах которого застыло бы выражение глаз испуганного кролика, и он никогда бы больше не покинул свое безопасное убежище в Сигиле.



Все дело в том, что силы не хотят просто пойти и поболтать с обычными людьми, возможно из-за того, что они не хотят предпринимать такие прямые действия, влияющие на порядок во вселенной, так как это неминуемое повлечет за собой ответ со стороны других сил. Добрые и злые, законные и хаотичные, силы создали вселенную и они знают, что прямое вмешательство является лучшим способом, чтобы разрушить все созданное. Возможно, они уже прошли этот путь, задолго до начала времен, и поняли, что никто не сможет победить в этой увлекательной игре. О да, они все еще возятся со своими последователями, пытаются разрушить чужие королевства и, в основном, плетут интриги за сценой, но прямое вмешательство может вызвать гнев множества других божеств. Все они помнят, что случилось с последним божеством, которое пыталось действовать подобным образом – Йавассом, Владыкой Тиранов. Его разлагающееся тело дрейфует в Астральном Plane подобно строгому предупреждению всем силам.

Из-за политики невмешательства, силы создают представителей, слуг, призванных исполнять их волю. Это тоже часть игры. Сила не может действовать напрямую, но может послать своего представителя, чтобы обратить ход событий в свою пользу. Конечно же, и у этой возможности есть свои ограничения. Довольно несложно определить, какая сила послала орду своих представителей, чтобы постучать в переднюю дверь чужого королевства, и, как только оскорбленная сила узнает личность обидчика, то месть станет только вопросом времени. Таким образом, даже с представителями, выбор действий силы не особенно велик. Очень РЕДКО сила нанимает смертного, даже игрового персонажа.

Таким образом, человек может подумать, что силы заключают со смертными сделки, но не все так просто. Факт в том, что смертные не умеют хранить тайны, и потому, в действительности, силы практически никогда не доверяют своим агентам. Вместо этого, большая часть сил пытается обмануть смертного, заставив его помогать себе, даже не осознавая этого, но даже подобные обманы происходят нечасто. Еще реже какая-то сила открывает смертному свою истинную сущность. Тот, кто удостоивается подобной чести, является эталоном того, что данная сила может оценить. Одного избирают за непоколебимую веру, другого за верность и надежность, а третьего – за его лживость. Некоторые бедолаги сходят с ума, узрев сияние своих владык. Большая часть гибнет во время выполнения своей миссии. Других обманывают в отношении награды – чем бы это ни было, это вряд ли принесет герою счастье или удачу.

В Сигиле есть несколько безумцев, которые рассказывают о том, что к ним лично взывали силы, или что они сами ухитрились уничтожить одну из них. Это ложь.

Нельзя просто зайти на огонек к силам и дружески поболтать с ними. Любой смертный, который встречается с силой, делает это только по желанию божества. Конечно же, странник может увидеть храмы Олимпа или даже зайти в один из них, но это не значит, что Зевс будет лично распахивать для него двери. Силы недостижимы, брат.

Никто (за исключением множества других объединившихся сил) никогда не убивал силу. В конце концов, боги бессмертны, так как они намертво связаны со структурой своих планов. У странника есть крошечный шанс разрушить тело силы, то даже это вряд ли убьет её. Со временем, бог вновь возродится со всеми своими силами и воспоминаниями – особенно хорошо помня того, что смог навредить ему. Поймите то, что противостоять силе невозможно. Силы воистину соответствуют своему названию – они сильны. В своих собственных королевствах, они представляют вселенский закон. Они могут убить одной мыслью, или даже без этой мысли. Ни один смертный никогда не достигал статуса бога (хм, а как же Кайрик и Миднайт? А Рейстлин? Он, кстати, в этой главе как бог упоминается. Прим. переводчика) и никогда не достигнет его, так как получив его, существо утратит свою смертность.

Вот в чем истинная мощь сил.

КОНЕЧНО ЖЕ,
Я ПОГОВОРЮ С НЕЙ!
ЭЙ, Я ПОГУ
НАДУТЬ БАА+ЕЗУ,
ФЧАРОВАТЬ ДАЗИПОНА,
И РАЗГОВОРИТЬ ПОДРОНА
- ТАК ЧТО Я УЖ ТОЧНО
ПОГОВОРЮ С ЛЕДИ БОЛИ!
- ДАРЕЛ СИЛЬВА+ОНГ,
В ПОСЛЕДНИЙ РАЗ
УСТРАИВАЯ ВЕЧЕРИНКУ
В КОСТЯНОЙ КОРОБКЕ



ЛЕДИ БОЛИ

Даже несмотря на то, что он закрыт для Сил, жизнь в Городе Дверей нельзя назвать счастливой и безопасной. Это место – сокровище, и боги знают это. Каждый из них хотел бы завладеть Сигилом и его дверями, но, конечно же, добрые силы даже не пытались бы добиться этого – им хорошо известно, что в результате этого разразилась бы страшная война. Нейтральные силы ухищряются контролировать себя, помня о неустойчивом равновесии сил на планах, и о том, что если кому-то из них удастся завладеть этим местом, то вселенская гармония будет нарушена.

К сожалению, все выше перечисленное не относится к силам Низших Планов – бесам и им подобным. Они не заботятся о каком-то "воображаемом" равновесии сил или о том, что кому-то будет плохо. Они просто хотят завладеть птичьей клеткой, и они сделают все, чтобы добиться этого. Боги помогут человеку, который последует за ними.

Хорошо, что в Сигиле появилась Леди Боли. Не будьте слишком наивны думая, что она – всего лишь символ. Она реальна и она не получила свое имя просто так. Госпожа Боли обладает силой – силой закрывать двери Сигила перед всеми божествами. Она является защитницей целой Клетки, существом, которое обеспечивает безопасность Сигила.

Леди Боли реальна, но никто и никогда не говорил с ней. Никто. Многие из тех, кто видел, как она плывет над улицами Сигила, закончили свою жизнь в Улье, вместе с другими безумцами. Её нельзя назвать доброй или заботливой, и никому не следует надеяться на её милосердие. Она может помочь человеку, но только из прихоти, и чаще всего она убивает, хотя, несмотря на это, город продолжает надеяться на её защиту. Гавнеры думают, что она создала Сигил, тогда как Скрытые не удивятся, если узнают, что весь город – это всего лишь один из её снов.

Конечно же то, что леди Боли закрыла двери, не означает того, что демоны не пытаются проникнуть через них. У неё хватает мощи, чтобы сдерживать их, но если бесы смогут ослабить её, то запоры рухнут – и весь Пандемониум вырвется на свободу. Возможно, лорды демонов не могут войти в Сигил, но их агенты, представители и почитатели уже находятся в городе. Эти люди ищут ключ, способ, с помощью которого можно уничтожить Леди Боли.

КРОВАВАЯ ВОЙНА

Хорошо, что большая часть бесов сейчас переключилась на другую проблему: Кровавую Войну, дикую попытку взаимного уничтожения, которая охватила Низшие Планы. Предполагается, что в войне сошлись танар'ри и баатезу, но кажется, будто все и вся также принимают участие в войне. И ни одной из этих "сторон" нельзя доверять. Баатезу готовы обернуться против своих братьев, если в результате этого им удастся усилиться, а танар'ри всегда были друг с другом на ножах. Между ними находятся генрелеты и юоголоты, готовые сражаться за тех, кто лучше заплатит. Кажется, будто эта война продолжается с тех пор, как смертные обитают на планах, и эту войну еще не удалось выиграть ни одной из сторон.

Никто не знает истинных целей войны. Скорее всего, это геноцид – танар'ри и баатезу будут сражаться друг с другом до тех пор, пока не останется ни одного живого противника. Почему? Как может человек понять разум беса, и осознать то, что возникает в его извращенных глубинах. Возможно, местные силы играют в какую-то игру, и заставляют их драться. Возможно, они сражаются потому, что хотят этого. Никто не знает в точности, как началась война, но многие люди считают, что с этим как-то связана Леди Боли. Некоторые недалекие философы даже утверждают, что она – одна из них, демон, обратившийся против всего своего рода. Возможно это так, а возможно и нет.


Единственное, что можно сказать с точностью, это то, что Кровавая Война является мрачным благословением Сигила. Каждое движение одной силы в этом городе вызывает мгновенную реакцию другой стороны, хотя и танар'ри и баатезу отчаянно боятся того, что кто-то из них будет контролировать такую мощь. Конечно же, в результате войны Низшие Планы стали опасными для странников – особенно поля битв Геенны и Карцери – но, во всяком случае, у бесов не остается времени на другие козни.

Со следующей страницы начинается общий обзор Внешних Планов. Слои внутри плана помечены значком ■, а королевства - ▲. Космографические Таблицы Планскейпа, включенные в одну из постерных карт этого сеттинга, указывают все известные в данный момент слои, города и интересные места, которые могут пригодиться Мастеру.



БЕЗДНА

(Хаотично-Злая)



У Бездны множество слоев и, возможно, их количество безгранично. Никто никогда не описывал их все, и сомнительно, что один из обитателей этого плана, не считая ученых из других пространств, решим предпринять подобную попытку, которая может стоить ему времени и жизни. Просто и понятно, почему никто не сделал этого раньше - каждый слой настолько ужасен, что странник должен быть сумасшедшим, чтобы захотеть полюбоваться хотя бы на один из них. Еще меньше людей обладает силой, которой может хватить для того, чтобы сделать это и выжить. С одной стороны, каждый из слоев Бездны очень негостеприимен. С другой, этот план стал домом танар'ри, одной из двух рас, навечно скованных Кровавой Войной - и они также очень негостеприимны.

Посмотри на этих танар'ри, странник. Они пытаются завербовать воина в одну из своих армий - необходимой для Кровавой Войны или участия в местных схватках - а в противном случае занесут его имя в книгу мертвых. Почему? Как это часто бывает, просто потому что они могут это сделать. Не ожидай лучших причин от существ, состоящих из злобы хаоса. Они привыкли использовать все, что только возможно, ради своей выгоды, и убивать или поработать всех, кого только можно. Они думают, что это единственный путь к власти, а власть является целью их существования.

Просители этого плана представляют собой духи хаотично-злых существ. Большая часть принимает облик мэйнов, самых низшего сословия танар'ри, хотя некоторые особенно могучие или злобные души могут начать свое существование в Бездне в облике более сильных существ. Быть мэйном не так уж приятно, так как более могучие демоны часто срывают на них злость, убивая этих несчастных целыми толпами. Но танар'ри не перестают быть танар'ри, если их преследуют или из-за какой-то другой неприятной стороны их существования. Вот в чем состоит истина: Танар'ри хотят быть танар'ри, даже если это всего лишь слабый мэйн. Тот, кто проживет достаточно

долго, будет превращен в более могучее существо, когда владыке понадобится подобный слуга. Эти бедняги жаждут грубой, неукротимой мощи, и Бездна является тем местом, где её можно обрести.

РАВНИНЫ МНОЖЕСТВА ПОРТАЛОВ. Этот верхний уровень Бездны представляет собой темное, пустынное место, навечно застывшее под огромным красным солнцем. Его поверхность усеяна многочисленными провалами и огромными железными крепостями. Провалы - это каналы, которые ведут в другие слои Бездны. Крепости представляются собой твердыни отдельных лордов танар'ри, в которых их тела оберегаются подобострастно преданными слугами, тогда как духи владык путешествуют по Астральному и Основному Материальному Планам, в поисках порочных и злых существ, которых можно поставить себе на службу.

Особые Физические Условия. Физическую природу слоев Бездны не объединяет практически ничего, за исключением того, что все они очень суровы. Часть слоев представляет собой бесконечные пустыни обжигающего песка, соли или даже ржавчины. Другие состоят только из ошеломляюще холодных ледяных равнин, из поверхности которых торчат заостренные осколки льда. Некоторые слои - это бесконечные моря жгучей соли или дымящейся кислоты. Другие представляют собой равнины камня и лавы, с атмосферой, состоящей из удушающих газов. Но есть и другие, весь ужас которых невозможно вообразить.

Особые Магические Условия. Наложение заклинаний в Бездне происходит так же, как и должно происходить на Внешних Планах. Единственная проблема в том, что магия привлекает внимание местных жителей - особенно агентов сил - которые, скорее всего, посчитают мага опасностью, которую нужно подчинить или уничтожить. Как ни странно, но в Бездне усиливается дикая магия и иллюзии. Местные Жители. Глазокрылы (eyewing), двойники (fetch), огненные тени, квазиты, охотничьи псы (retriever), и танар'ри обитают в Бездне. Короткий перечень здешних сил включает в себя Сесс'инек человекоящеров, Лаогзеда торглодитов, Великую Матерь бехолдеров и практически весь пантеон дроу. Чемош и Хиддукель (из Саги Драгонланса) и Бешаба с Умберли (из Забытых Королевств) также называют Бездну своим домом.

АХЕРОН

(Хаотично-Злая)

Здесь находится самое безопасное место, в которое может прийти странник, желающий пообщаться с демонами Низших Планов - закованный в железо Ахерон. Это план принудительного порядка, где подчинение важнее добра. Убийцы Милосердия говорят, что демоны Ахерона не являются злыми - во всем виновата их безжалостная верность порядку, которая может сильно опечалить того, кто страдает от отсутствия подобной дисциплинированности. Другие путешественники рассказывают о беспорядочной жестокости, которую вызывает слепое подчинение - сокрушенные души, сломленные надежды. Вот истинное лицо Ахерона.

План Ахерон состоит из огромных блоков, черных и гладких, поверхность которых издает металлических звон под ногами путешественников. Они дрейфуют бесконечным потоком по всему плану, эти кубы, размером с целые города и королевства. Иногда они сталкиваются с ужасающим лязгом, сокрушая все, что оказывается между ними и посылая волны звука во все уголки этого плана.

Просители Ахерона, воины, лишённые радости битвы, и спасители, забывшие про свою миссию, которые поглощены желанием подчиняться. Они не могут даже представить, что кто-то откажется подчиняться воле группы, которая является их командирами. Это преданные солдаты, которым всегда будет не хватать знания причины.

■ **АВАЛАС.** Равнина битв Ахерона заполнена множеством миров, где собираются, тренируются и воют друг с другом армии. Пространство заполнено металлическим звоном доспехов марширующих солдат, когда огромные легионы обрушиваются друг на друга. Армии сражаются не за владение территорией, как думают некоторые, но ради того, чтобы подчинить своей воле всех остальных. Демоны Баатора приходят сюда, чтобы завербовать новые батальоны для бесконечной Кровавой Войны. Здешние земли засыпаны тем, что осталось от старых сражений, и обломки лежат среди железных цитаделей, которые возвышаются над равнинами.

Сила Ли Кунг, Герцог Грома, сделала этот план своим домом, обитая в дворце, летящем на грозовой туче среди дрейфующего моря железа. Один из этих блоков является местом постоянной битвы между Маглубийетом и Груумшом, силами гоблинов и орков соответственно. Эти двое бросают легионы своих гуманоидов в горнило бесполезных битв, так как ни одному из них так и не удастся превозмочь другого.

■ **ТАЛДАНИН.** Блоки этого уровня покрыты ямами и полы изнутри, и их внутренние части заполнены использованными военными машинами. Летающие корабли, спеллджаммеры, катапульты,

пушки и вещи, которые еще должны быть изобретены в тысячах миров Основного Материального Плана, лежат разбитыми, упавшими грудками, медленно превращаясь в железоподобные камни этого плана. Патрули из Аваласа забирают все, что может пригодиться им в бесконечных войнах, и готовы сразиться друг с другом даже за мельчайшую деталь. Существует 1 шанс из 1000 на то, что в течение дня вам удастся найти что-то полезное.

■ **ТИНТИБУЛУС.** На этом слое нет жизни. Единственное, что здесь можно найти - это падающие геометрические блоки всевозможных твердых пород. Сделанные из песчаника, они сталкиваются и разбиваются вдоль кристаллических разломов, порождая еще меньшие камни, которые соединяются в бесконечном планарном танце. Несколько бесстрашных магов находятся здесь, проводя исследования, возможные только в этой бесплодной пустоте.

■ **ОКАНТУС.** Этот слой состоит из бритвенно-тонких пластинок - размер некоторых достигает всего нескольких дюймов, размер других - целых миль. Хотя пластинки могут поддерживать жизнь, здесь для неё слишком опасно. Пластинки летят сквозь тьму, врезааясь в тела существ подобно ворпальным мечам (vorpall blades) (THACO 11), игнорируют броню; применяются только модификаторы за Ловкость).

Особые Физические Условия. Все слои дрейфуют в воздушной пустоте, которая поддерживает жизнь и полет. Здешняя гравитация соответствует форме тел, и её вектор всегда обращен к их центру. Это значит, что армии могут драться на всех шести сторонах огромных кубов или что они могут шагать по обоим сторонам пластин Окантуса. Путешественники, оказавшиеся в Аваласе и Талданине, должны остерегаться столкновений кубов, так как все, оказавшееся между двумя телами, сминается. Приближающиеся кубы можно увидеть за день или два, в зависимости от их размера, в результате чего у странников появляется возможность убежать. (Некоторые сражения между легионами настолько яростны, что они продолжают сражаться до тех пор, пока их не раздавит, игнорируя все остальные опасности).

Особые Магические Условия. Дикая магия ослабляется в Ахероне.

Местные Жители. Ачаирайи (achaierai), баатезу, импы, модроны, ракшасы, ржавые монстры (rust monster) и юголоты посещают Ахерон. Только юголоты и ракшасы действительно являются его коренными обитателями, тогда как другие существа приходят для того, чтобы найти здесь воинов или пропитание. Большая часть пантеона орков обитает здесь, после того, как их изгнали из Геены и Баатора.

АРБОРЕЯ

(Хаотично-Добрая)

Этот план называется Олимпом праймами, которые слышали о некоторых здешних силах, и Арвандором, эльфами Основного Материального Плана, которые поклоняются нескольким богам, обитающим здесь. Конечно же, не правы и те и те, но как бы странник не называл его, дух этого места можно выразить всего одним словом "неистовство". Это дом пантеона богов, которые называю себя "Греками" - ярлык, связанный с одним из их самых любимых миров Прайма. Где бы ни находился этот мир, он должно быть довольно диким, так как этот пантеон наполовину безумен в отношении своего стиля жизни. Их чувства высоки и глубоки, и этот план отражает их своими потрясающе неровными горами, невероятно глубокими ущельями, лесами невообразимо огромных деревьев и обширными не потревоженными участками пшеничных полей, рощ и деревьев. Просители, которые живут здесь, представляют собой сердечную кампанию покровительственных эпических героев с широкими улыбками, когда они счастливы. Но когда они печальны, то напиваются до неприличия, и завывают подобно баньши. Когда же они приходят в ярость, то без промедления вступают в битву (хотя их "битвы" лучше назвать "драками" - разбивается много голов, но люди умирают редко). Странник-головорез будет здесь, как дома. Здесь всегда идут сражения и охоты, проверяется сила и отвага, и продолжаются долгие, громкие пиры - здесь явно никогда не будет скучно!

Эльфийский пантеон также обитает на этом плане, но в отдельности от греческих богов. Эльфийские боги несколько более элегантны в своем поведении, но ни в коем случае не менее страстны. Просители изливают свои радости и печали в мучительно прекрасной музыке, а свой гнев в жестоком и хладнокровном отомщении.

Чувствующие основали на этом плане дворец. Это движущееся здание из белого мрамора, заполненное богатыми яствами, прекрасными предметами искусства, превосходными музыкантами и грациозными танцорами и акробатами.

Порталы между слоями Арбореи более редки, чем на большинстве других планов, и те немногие, которые существуют в этом месте, хорошо охраняются силами и просителями, иногда даже с помощью каменных стен и железных врат. Это делается не для того, чтобы остановить странников, но чтобы задержать наплыв разумных или опасных монстров.

■ **ОЛИМП.** Первый слой этого плана получил свое имя благодаря самой характерной его особенности - горе Олимп. Эта гора превосходит все остальные вершины своими размерами и своей важностью (за исключением горы Целестии,

конечно же), и служит междупланарным связывающим звеном всех кристалльных сфер, где поклоняются греческому пантеону (имеется в виду на Основном Материальном Плане). Её пещеры достигают различных нижних слоев таких планов, как Геенна, Серые Пустоши и Карцери. Отделенный от греков отрезком дикой местности, лежит дом эльфийского пантеона. По какой-то особенности здешней земли, и греки и эльфы занимают самое высокое положение на плане, и ни одни не оказываются выше других.

■ **ОССА.** Второй слой Арбореи называется эльфами Акваллором. Этот слой - одно обширное, хотя и мелкое море, испещренное островами. В его водах находятся порталы, ведущие на другие слои этого плана, которые охраняются эльфийскими просителями. За вратами, находящимися на островах, присматривают греческие просители. Сашелаз из эльфийского пантеона бороздит воды этого моря, так же как и Посейдон, из греческого. Река Океанус также впадает в Оссу из Таласии (на Элизииуме). Следует остерегаться огромных, воронкоподобных водоворотов, которые могут в мгновение ока засосать странника на Элизииум.

■ **ПЕЛИОН.** Этот слой, именуемый Митардиром ("белой пылью") эльфами, является местом летящего по воле ветров белого песка и снега, с несколькими, разбросанными по всему плану руинами. Здешние температуры нельзя назвать экстремальными, но земля кажется выжженной, превращенной в безграничное пространство изменчивой, ветреной пыли. Египетская богиня Нефитис построила дворец из камня серовато-коричневого цвета в самом сердце этой пустынной равнины.

Особые Физические Условия. Странствие по этому плану представляет для путешественника немалые сложности, из-за его обширности и дикости. Даже не думайте переходить из города в город - это займет у вас целую вечность. Не считая самого расстояния, странника ждут неприлично крутые горы и глубокие ущелья, густые леса и реки, через которые не переброшены мосты и есть всего несколько бродов. Огромную помощь может оказать летающий скакун, но лучше всего воспользоваться магией. Конечно же, все это относится к первому слою. Оставшиеся два в чем-то еще менее приятны.

Местные Жители. Циклопы, нечто, гиганты (и гигантские животные), сфинксы, титаны и другие порождения греческих легенд обитают на Арборее. Большая часть греческого и эльфийского пантеона живет на этом плане, вместе с Ллирой, Суни и Тиморой (из сеттинга Забытых Королевств).

АРКАДИЯ

(Законно-Добрая)

Стоя на склоне высочайшего из пиков Аркадии, легко можно понять, почему этот план известен, как Страна Совершенного Добра. Все здесь испускает мирный порядок. Леса растут аккуратными рядами, более напоминая рощи, чем дикие леса. На равнинах, травы дорастают только до определенной высоты. Дикие цветы растут в самовозникших цветочных клумбах, и никогда не смешиваются друг с другом. Поля геометрически совершенны, а города построены в виде правильных квадратов. Даже день с ночью совершенны и упорядочены. Свет и тьма исходят из сферы, установленной на самом высоком пике Аркадии. Половина этой сферы испускает звездную темноту, а другая излучает сияющий солнечный свет. Сфера поворачивается за 24 часа. Свет сменяется тьмой неожиданно – здесь нет ни рассвета, ни сумерек – и каждое изменение знаменует собой начало или конец другого совершенного дня.

Аркадия – это страна полей, рощ и лесов. Повсюду встречаются совершенные формы доброжелательных и мирных животных с Основного Материального Плана. Даже животные отражают основную цель Аркадии – объединения ради всеобщего добра. Несущие нектар пчелы, трудящиеся муравьи, овцы с серебряной шерстью, толстые олени, сверкающие лисы и другие существа, которые наблюдают за собой и не дают себя в обиду, распространены в этих местах.

Этот план является одним из самых враждебных для тех, кто несет зло. Эскадроны милиции просителей регулярно патрулируют земли Аркадии, выискивая притаившееся зло. Все просители Аркадии могут по желанию определить мировоззрение другого существа, и странникам всегда задают вопрос об их жизненных идеалах. Законно-добрых существ приглашают присоединиться к подобным поискам, хаотично-добрых терпят до тех пор, пока они не нарушают общественный порядок, всем нейтральным сухо предлагают закончить свои дела и покинуть план, а злых существ немедленно атакуют. Для просителей Аркадии пасть в борьбе со злом – это благое дело.

Говорят, будто у Аркадии всего три слоя, хотя идущим по планам известен только самый верхний из них, возможно из-за проблем при общении со здешней милицией. На этом слое находится два королевства, описанных ниже.



▲ **МАРДУК.** Сердце королевства Мардука, великой силы, находится в великом городе Мардуке. Это растянувшийся мегаполис, состоящий из тщательно разработанных зданий, построенных вокруг двух рек, Каты и Луары. Реки пересекаются в самом центре города; Ката протекает по акведуку над Лаурой прямо в том месте, где последняя обрушивается совершенным водопадом. Улицы Мардука широки, рынки хорошо регулируются, и многочисленные парки уютны и чисты. Патрули милиции инхериаров, называемые киндари, делают регулярные обходы улиц, особенно внимательно наблюдая за пришельцами. Все существа доброго мировоззрения приветствуются здесь, за исключением всех видов драконов и их разновидностей, так как бог Мардук провел слишком много сражений с этими существами, чтобы терпеть их в своем королевстве. Многие планары из фракции Гармониума обитают здесь.

Мардук не является совершенным, хотя его недостатки являются высоко законными. В городе есть хорошо спрятанная гильдия воров, и мировоззрения её членов скрыты с помощью магических устройств и заклинаний, поставляемых существами с законно-злых планов. Хотя и будучи злой, гильдия, тем не менее, является в высшей степени упорядоченной, с четкими законами и правилами, столь же решительно исполняемыми, как и любые законы и декреты киндари.

▲ **ГОРА КЛАНГГЕДИН.** Это королевство представляет собой огромную гору, заполненную дворфийскими залами, кузницами, оружейными, как и полагается владениям бога войны дворфов. Эта гора является совершенным конусом, и здешние залы вырезаны из камня очень прямыми и ровными. Здесь дфортфийские инхериары оттачивают свое боевое мастерство. Через определенные интервалы времени, воины Кланггедина пересекают земли этого плана и обрушиваются на злые силы Ахерона. Эти сражения, независимо от их величины, всегда становятся эпическими.

Особые Магические Условия. Порождения этого плана (но не просители) обладают иммунитетом к иллюзиям и фантасмагориям. Более того, природный обитатель этого плана не подчинится заклинанию прайма, который может призвать или управлять его подобием на Основном Материальном Плане.

Местные Жители. Девы, милиция инхериаров, гигантские подобию обычных существ, холлифанты и т'уен-рин обитают в Аркадии. Среди здешних сил можно выделить Мардука и Кланггедина Серебробородого, так же, как Реоркса (из саги Драгонланса) и Азуса (из сеттинга Забытых Королевств). Благодаря своему иммунитету к иллюзиям, аркадианские псы ценятся, как превосходные сторожа.

БАА+ΘΡ

(Законно-Злой)

Это он: Великий, Девять Преисподних, Яма Тьмы, Зловонная Трясина и так далее. Больше имен только у миров Основного Материального Плана. Это план самого опасного зла: баатезу, демонов непревзойденной мощи. Эти чудовищные существа являются абсолютными владыками этого плана. Среди их рода существует строгая иерархия власти, которая определяет жизнь на Бааторе.

Самые злые просители, прибывающие на этот план, превращаются в личинок - червеподобных тварей, которые живут практически на всех Низших Планах. Все просители обречены переживать бесконечные пытки баатезу, так как эти негодяи обречены на вечную жизнь. Их сожженные, израненные и кровоточащие останки восстанавливаются в течение одного дня и пытки начинаются вновь. Просители терпят их с надеждой на то, что однажды они возвысятся, и будут мучить других.

■ **АВЕРНУС.** Это скалистая пустошь, над которой нависло темно-красное беззвездное небо, хотя поверхность земли освещена сферами, которые сплетаются и вспыхивают огненными разрывами. Разрушенная равнина очищена жестокими легионами, готовыми отразить нападение захватчиков. Их силы возглавляет Бел, демон ям, яростно желающий признания со стороны адского архигерцога этого плана. Тиамат, Королева Тьмы, оберегает проход на следующий слой. По землям этого уровня течет река Стикс.

■ **ДИЗ.** Дымящиеся черные стены железного города Диза, именем которого назван этот слой Баатора, вонзились в серо-зеленое небо, а его узкие улицы уходят за горизонт. Осужденные просители выполняют бессмысленную работу, одна команда сносит здание, тогда как вторая возводит его, и вся эта работа выполняется без каких-либо инструментов. Пылающее железо сжигает плоть, и улицы отражают крики агонии. Архигерцог этого слоя правит Железным Городом из башни, построенной из камня и свинца.

■ **МИНАУРОС.** Это слой скупости. Грязные дожди, маслянистый снег и бритвенно-острый град идут по всему слою. Все здесь - бесконечное болото, за исключением горных цепей из вулканического стекла, по всем здешним землям. Единственным городом является Погружающийся Минаурос (Minauros the Sinking), строение из черного камня, навсегда увязшее в трясине. Бесы загоняют просителей в бездонную топь, в поисках редких камней, необходимых для укрепления городских зданий. Гниющие тела лежат на земле, наполняя воздух болезнями.

■ **ФИЕГЕТОС.** Здесь находится легендарное царство огня, заполненное вулканами и реками жидкого пламени. Этот слой очень напоминает элементарный план Огня. Единственный здешний город, Абриумох, построен в жерле все еще действующего вулкана.

■ **СТИГИЯ.** Это королевство льда, исполинское замерзшее море, где единственной текучей водой является река Стикс. Здесь растут небольшие растения, превращая это место к некое подобие ледяного болота. Молнии разрывают небо. На огромной ледяной глыбе возвышается скованный льдом город Тантлин.

■ **МАЛБОЛГ.** Этот слой представляет собой исполинский камнепад, размеры которого безграничны. Не видя пути, странники должны пробиваться через постоянный дождь камней, размером со здание, или лететь через темные туннели, которые они формируют. Небо пылает облаками алого пара. На этом слое нет столицы, но среди щебня возвышается несколько отделанных медью крепостей.

НРАВИ+СЯ ВИД?

Э+Θ ВСЕ ВАЩЕ,

ЗА НЕБΘЛЬШҮЮ ПЛА+Ү.

- ПЛАКАРЕШ

из БАА+ΘРА

БАА+ΘΡ

(Законно-Злой)

■ **МАЛАДОМИНИ.** Это слой руин. Под кроваво-черными небесами, просители добывают камень, обрабатывают его и строят новые города для архигерцога этого слоя. Некогда плодородная земля, теперь пронизана ямами шахт, засыпана горами шлака, испещрена отвратительными каналами и заполнена наполовину разрушенными руинами. Города строятся на городах, но лишь один, самый новый, Малагард, возвышается над поверхностью земли. Под землей, руины превращаются в столь исполинские пещеры, что даже младшие демоны опасаются того, что скрывается в их глубинах.

■ **КАНИЯ.** Этот слой цельного льда еще хуже Стигии. Здешные условия напоминают условия плана Льда. Огромные ледники сковали зубастые горы, которые стали их основанием. Архигерцог этого слоя правит им из своей крепости, Мефистар, возвышающейся над ледником Наргусом.

■ **НЕССУС.** Это самая глубокая яма Баатора, равнина, разрываемая провалами, которые глубже самой глубокой океанской впадины. В низших слоях этого места находится дворец текущего оверлорда Баатора, цитадель, которая превышает размерами даже Кхин-Ойн на Серых Пустошах. Он неопишем, и его невозможно нанести на карту, и он прекрасно подходит своему дьявольскому владыке. Цитадель возвышается на берегу озера жидкого льда, которое питает реку Лету. Этот слой - это страна крайностей; самый ледяной мороз, самые жаркие огни, самые отвесные утесы и т.д.

Особые Магические Условия. Дикая магия слабеет в Бааторе, из-за её склонности к хаосу.

Местные Жители. Баатезу, адские коты, адские гонимые, хордлинги (hordling), импы, личинки и симпатетики (simpathetic) называют Баатор своим домом. Несмотря на строгий набор правил, великие баатезу постоянно соревнуются между собой, пытаясь превзойти других своей мощью и сбросить своих противников, став высшим владыкой Баатора. Такхизис из саги Драгонланса обитает на этом плане, хотя невежды с Кринна думают, будто она живет в Бездне.

ΘН ЗАС+ΘНАЛ,
ПΘБАГРΘВЕЛ
И ΥПАЛ НА ПΘΛ
ΥЖЕ ЧЕРЕЗ ЧАС
ПΘСЛЕ ΘДНΘГΘ ГΛΘ+КА?
Θ+ЛИЧНΘ, ДАЙ+Е ΠНЕ
ΠΘΠРΘΒΘВА+Ь Э+Θ.
- ΦΛИШАРΔ ΒΙΛΛΘΥΒΙΛС,
ЧΥВС+ВΥЮЩИЙ

ЗЕМЛИ ЗВЕРЕЙ

(Хаотично-Нейтральные)

Хотя это место известно некоторым странникам, как Страна Беззаботной Охоты, большая часть идущих по планам предпочитает называть их Землями Зверей. Это название также подходит этому плану, так как эта частичка вселенной действительно богата дикими зверями. Путешественник, отправившийся в сафари, сможет добыть здесь прекрасный трофей - если его добыча сама не сделает его своим трофеем.

Из всех планов, только он один не имеет поселений, городов или цитаделей, построенных просителями, и причина этого проста: Все здешние просители - звери. Когда человек оказывается здесь, например великий кормилец своего клана, он становится диким существом, обитающем в лесу, море, воздухе или на равнине. Вот почему, это место называют Землями Зверей - природные дикие животные обитают здесь в избытке, существуя так, как это привыкли делать обычные звери. Тут живут только порождения природы. Странник не найдет здесь бехолдера или катоблепаса - они не являются природными существами в истинном значении этого слова.

План кажется смесью любых природных условий. Здесь есть вельд, джунгли, болота, равнины и всевозможные леса, заполненные всевозможными деревьями. Все здесь более густое, дикое и жестокое, чем то, что прайм мог видеть у себя дома. Этот план можно назвать неким конспектом дикой природы.

Конечно, проситель, превращенный во льва, может делать то, что не под силу обычному льву. Во-первых, он может разговаривать; превращение в животное не лишает просителя его способностей. Под мехом и клыками все еще скрывается разум. Во-вторых, если перед своей смертью существо умело колдовать, то и после смерти оно сохраняет свои магические способности. В большинстве случаев, они не используют заклинания, так как это нарушает жизнь в гармонии с природой, которую они ведут. Но если неожиданно появляется какой-то странник и начинает создавать проблемы, то просители уж точно ответят ему всеми доступными им средствами.

■ **КРИГАЛА.** Первый слой Земель Зверей - это царство вечного полдня. Здесь обитают существа, которые живут и охотятся в лучах солнца. В некоторых местах, оно жарко пылает, создавая саванны, тогда как в других, оно всего лишь проходит через густую листву джунглей. Практически по самому центру этого слоя проходит река Океанус, протянувшаяся между Элизиумом и Арбореей. Джунгли и леса становятся гуще на её берегах. По мере удаления от реки, леса превращаются в равнины, потом в сухой вельд, потом в пустыню, после чего переходят в хвойные леса и арктическую

тундру. Львы, зебры, олени, ястребы, орлы и другие дневные существа заполняют этот слой. На берегах реки Океанус находится цитадель Отмеченных.

■ **БРИКС.** Это слой вечного рассвета (или сумерек, в зависимости от настроения странника). Небо всегда заполнено красноватыми отблесками, соревнующимися с серебристым блеском луны. Здешние земли прохладны и туманны. Леса заполнены тенями, а равнины мерцают в преддверии наступающего рассвета. И вновь, любой тип местности может быть обнаружен в этом месте, являющийся домом какого-то животного. Поют птицы, кричат обезьяны, и другие звуки восславляют мрак. Это голоса существ, которые живут и охотятся в беспокойные часы рассвета и сумерек. Летучие мыши, тигры, лисы, волки, медведи и другие животные заполняют этот план.

■ **КАРАСУТРА.** Третий слой - это страна ночи. Сверкающие звезды затмевают практически незаметную луну. Небеса испещрены полосами облаков, и во многих областях этого слоя клубятся туманы. Воздух звенит от кваканья жаб и осторожного шуршания крадущихся охотников. Это королевство заполнено ночными существами - совами, рысями, пантерами и другими, которые выслеживают свою добычу в черных тенях мира.

Особые Магические Условия. В отношении законов природы, этот план ближе всего к обычному миру Основного Материального Плана. Более того, благодаря "совершенной дикости" этого плана, обладающие навыками, связанными с глушью (чтение следов, приручение животных, определение направления), персонажи обнаруживают, что их навыки возросли на 10% (+2 в случае с бросками 1d20).

Особые Магические Условия. Из-за мортаи, подвида живых облаков, заклинания, воздействующие на погоду, ветер или воздух автоматически проваливаются. Более того, независимо оттого, какими "нормальными" они кажутся, животные Земель Зверей не подвергаются воздействию заклинаний, подчиняющих себе обычных животных.

Местные Жители. Аазимоны (aasimon), баку, мортаи (mortai), обычные и достигшие огромных размеров животные всех видов обитают в Землях Зверей. Те существа, которые обладают заклинательными способностями, могут произносить в день 1d10 заклинаний. Ходят слухи, будто на этом плане поселились Чизлев и Хаббакук (из саги Драгонланса) и Денеир с Милил (из сеттинга Забытых Королевств).





БАЙ+ОПИЯ

(Нейтрально-Добрая)

Вот место, в котором странник может чувствовать себя в безопасности, и где его, в то же время, не будут раздражать просители, ибо Байтопия (называемая Двойным Раем праймами, которые не знают хеттера) является местом, где существо остается представленным самому себе, если у него есть для этого уважительные причины. Это значит, что здешние жители помогают друг другу в том случае, если нужна помощь, и удаляются, если все хорошо. Во всех отношениях это очень приятное в социальном отношении место.

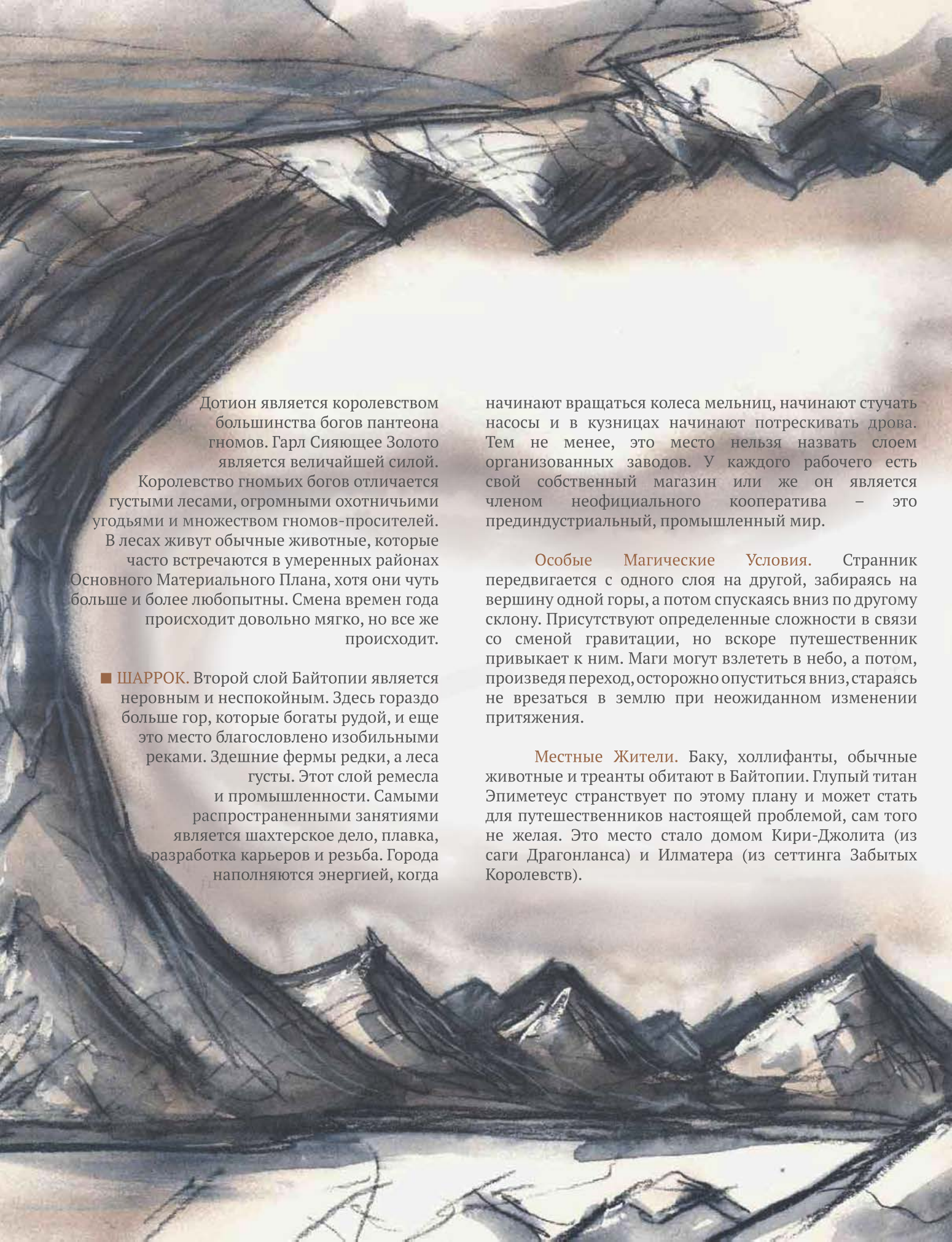
Байтопия представляет собой следующее: пара слоев, покрытых горами, ручьями, лесами, лугами и всеми остальными ландшафтами, характерными для дикого и нетронутого мира. Хотя она очень далека от совершенного порядка Аркадии, Байтопия не уподобляется дикой глуши Земель Зверей. Оба слоя усеяны городами, в которых работают трудолюбивые души и небольшими городками-государствами. Караваны и торговцы переходят из поселения в поселение, объединяя весь этот план воедино.

Особенно непривычной особенностью Байтопии является то, что персонаж может посмотреть вверх, где за пределами неба находится другой слой плана. Это объясняется тем, что слои сжаты подобно сэндвичу, а между ними находится их общее небо. Самые высокие горы каждого слоя соприкасаются друг с другом, и потому они более напоминают колонны (где встречаются сталактиты

и сталагмиты). В течение дня, весь этот план залит небесным сиянием. Когда наступает ночь, свет исчезает, и небо становится темным. То, что кажется далекими звездами, на самом деле является огнями и кострами людей, живущих на другом слое.

Просители Байтопии чрезмерно трудолюбивы. По правде говоря, их жизни состоят из работы. Просители предлагают каждому заняться честным делом. Люди, которые по какой-то причине им не занимаются, считаются лентяями, если не злодеями. Поиск приключений не является в здешних местах честным занятием, тогда как воровство – всего лишь невежливым. Местные просители никогда не подают милостыню, хотя во всех отношениях они честны. Страннику, который ищет заработка, скорее всего, дадут в руки топор и отправят валить лес, наказав работать в поте лица до самого обеда.

■ **ДОТИОН.** Из двух слоев Байтопии, этот посвящен пасторальному хозяйству. Его обширные леса являются угодьями охотников и лесорубов, его луга используются скотоводами и фермерами, а реки часто посещаются торговцами и рыбаками. Города этого слоя представляют собой небольшие, замкнутые фермерские сообщества, каждое из которых обладает собственной милицией и правящим советом. Самым большим из этих городов является Йеоман, торговый город довольно неплохих размеров.



Дотион является королевством большинства богов пантеона гномов. Гарл Сияющее Золото является величайшей силой.

Королевство гномьих богов отличается густыми лесами, огромными охотничьими угодьями и множеством гномов-просителей.

В лесах живут обычные животные, которые часто встречаются в умеренных районах Основного Материального Плана, хотя они чуть больше и более любопытны. Смена времен года происходит довольно мягко, но все же происходит.

■ **ШАРРОК.** Второй слой Байтопии является неровным и беспокойным. Здесь гораздо больше гор, которые богаты рудой, и еще это место благословлено изобильными реками. Здешние фермы редки, а леса густы. Этот слой ремесла и промышленности. Самыми распространенными занятиями является шахтерское дело, плавка, разработка карьеров и резьба. Города наполняются энергией, когда

начинают вращаться колеса мельниц, начинают стучать насосы и в кузницах начинают потрескивать дрова. Тем не менее, это место нельзя назвать слоем организованных заводов. У каждого рабочего есть свой собственный магазин или же он является членом неофициального кооператива – это прединдустриальный, промышленный мир.

Особые Магические Условия. Странник передвигается с одного слоя на другой, забираясь на вершину одной горы, а потом спускаясь вниз по другому склону. Присутствуют определенные сложности в связи со сменой гравитации, но вскоре путешественник привыкает к ним. Маги могут взлететь в небо, а потом, произведя переход, осторожно опуститься вниз, стараясь не врезаться в землю при неожиданном изменении притяжения.

Местные Жители. Баку, холлифанты, обычные животные и транты обитают в Байтопии. Глупый титан Эпиметеус странствует по этому плану и может стать для путешественников настоящей проблемой, сам того не желая. Это место стало домом Кири-Джолита (из саги Драгонланса) и Илматера (из сеттинга Забытых Королевств).

КАРЦЕРИ

(Нейтрально-Злой)

Некоторые люди говорят, будто Сигил - это птичья клетка, тюрьма, и что другие слишком слепы, чтобы осознать это. Да, они явно не видели Карцери. Это тюрьма. Сигил по сравнению с этим планом - священный храм. Известный, как Тартарус для зеленых праймов, Карцери является землей изгнанников, место, где изгои, низверженные и побежденные кипят от злости и строят планы на будущее, в которых они возвращаются домой. Самыми известными обитателями Карцери являются олимпийские титаны. Карцери играет свою роль и в Кровавой Войне, являясь местом сборов и полем битвы для бездумных армий гехрелетов.

Карцери называется шестикратным королевством, так как на нем находится шесть слоев, расположившихся подобно матрешкам, друг внутри друга. Каждый слой - огромных размеров, и часто размер одного слоя равен размеру другого, в котором он находится, и во многих отношениях они безграничны. Слои излучают свой собственный свет, тусклое красноватое сияние, подобное тому, которое испускает огненный жук. Хотя огонь жгуч, он не дает тепла, и потому температура слоев Карцери варьируется от прохладной до замораживающей дыхание.

Просители, оказавшиеся в Карцери, чаще всего оказываются предателями, подлецами и другими душами с коварными амбициями. Хотя просители не помнят свои прошлые жизни, старые привычки нельзя изменить. В результате этого, ни один из просителей Карцери не может открыть полной правды. Они постоянно лгут, и делают это очень умело.

■ **ОТРИС.** Крайний слой Карцери стал домом для большинства изгнанных титанов - Коеуса, Криуса, Кроноса, Гипериона, Иапетуса, Мнемосина, Океануса, Феба, Тетуса, Тея и Темиса. Некогда этот слой был связан с Арбореей, но в войне, в результате которой пали титаны, Зевс и его союзники нарушили эту связь, чтобы заточить здесь своих врагов. Отрис - это королевство обширных болот иzybучих песков, питаемых Стиксом и его ответвлениями. Дворец Кроноса уже стар и требует ремонта, но на этом плане нет благородного камня, использованного для его строительства.

■ **КАТРИС.** Немногое известно об этом слое, кроме того, что он заполнен вонючими джунглями и алыми равнинами. Здесь опасно странствовать, так как равнины источают кислотный сок, которые прогрызает как плоть, так и металл. Обитающие на равнинах существа обладают иммунитетом к его воздействию.

■ **МИНЕТИС.** Этот слой заполнен песками. Ветер гонит обжигающий песок с такой силой, что от

незащищенного существа в течение нескольких часов могут остаться одни кости. Все, кто обирают на этом слое, за исключением сил, закутаны в тряпки и лохмотья, чтобы защититься от безжалостного ветра. Здесь часто бывают торнадо, и чтобы избежать их, многие просители обирают в жалких, заполненных песком ямах, вырытых руками. Здесь находится дворец Коеуса.

■ **КОЛОСУС.** Этот слой является горой, превосходящей своими размерами любую гору Основного Материального Прайма. Здесь практически невозможно путешествовать пешком, так как земля изрыта каньонами, глубина которых превышает целые мили. Немногие существующие здесь торговые пути, ведут путешественников через невообразимо шаткие мосты и заводят их на дороги, вплотную прижавшиеся к утесам, причем ширина их такова, что по ней с трудом может пройти один человек. Селения просителей находятся в расщелинах скал, и Криус содержит на высочайшем пике этого плана свою цитадель. Криус часто воюет с Гролантором, божеством велианов холмов, который страхом заставил служить себе некоторых мерзких гехрелетов.

■ **ПОРФАТИС.** Этот слой представляет собой холодный, мелкий океан, который регулярно подпитывается черным снегом. И снег, и вода частично кислотны, и наносят 1d6 единиц урона в раунд незащищенным странникам. Над волнами виднеются небольшие острова, размерами чуть больше песчаной отмели. Изгнанный титан Океанус содержит здесь свой наполовину затопленный дворец. Голодные просители толпятся на небольших островах.

■ **АГАТИС.** Это самый холодный слой этого плана, сфера черного льда, испещренная красными полосами. Воздух очень холоден и обжигает гортань, нанося 1d2 единиц урона в течение каждого раунда. Просители частично вмерзли в лед. Неизвестно, обитает ли еще кто-то здесь.

Местные Жители. Ачаирайи, гехрелеты (gehreleth), великие титаны, имы, личинки, мефиты, кошмары, квазиты, теневые бесы и варгульи (vargouille) обитают в Карцери. Множество других обитателей Низших Планов встречается здесь, так же, как и участники Кровавой Войны. Наиболее обычны здесь армии танар'ри и великие танар'ри приходят сюда, чтобы нанять для своих целей гехрелетов. Эти практически лишенные разума мностры всегда отвечают на их призыв, готовые убивать и разрушать. Великие титаны, с городостью считающие себя отличными от остальных обитателей этого плана, остаются в стороне от всего этого, хотя иногда и стараются манипулировать генералами танар'ри, пытаясь выбраться с этого плана. Также ходят слухи о том, что на этом плане обитают Малар и Талона, из сеттинга Забытых Королевств.

ЭЛИЗИУМ

(Нейтрально-Добрый)

Это место называют как Полями Блаженных, так и Землей Бессмысленного, в зависимости от отношения к нему говорящего. Скрытые (Ciphers) рассказывают, будто то совершенное место, где царит доброта, без проблесков мысли. С другой стороны, Гавнеры с трудом могут находиться в этом месте, так как здесь нет ни порядка, ни дисциплины. Это объясняется тем, что основополагающей силой Элизиума является доброта, и только она. Не имеет значения, порядок это или анархия - главное, чтобы они добрыми.

Элизиум - это земля плодородных богатств и неповторимой красоты природы. На берегах реки Океанус, которая протянулась через все слои этого плана, возвышаются высокие деревья, кудрявый камыш и пышные луга. В сотнях миль от речных берегов, леса уступают место покрытым травами равнинам, которые сменяются покатыми холмами, и завершаются труднопроходимыми пустошами, которые под воздействием ветров приняли формы скульптур, чарующих своей художественной красотой.

Здесь просители обитают в мирном покое, живя более или менее так, как им этого хочется. Здесь нет нужды работать, если, конечно же, человеку не хочется этого, так как земля достаточно плодородна, чтобы удовлетворить все желания. Тем не менее, здесь есть города и городки, построенные теми людьми, которые хотят жить в них. Любой выбор хорош для просителей Элизиума.

Ясно, что здешние просители во многом независимы. Их природа такова, что они полностью иммунны к заклинаниям очарования, задержания и призыва. Никто не может заставить обитателей Элизиума сделать то, чего они делать не хотят.

■ **АМОРИЯ.** Этот слой, связанный с Астральным Планом, Амория, является не потревоженной землей лесов и лугов. Здесь есть несколько торговых городов, протянувшихся подобно жемчужинам вдоль берегов Океануса - величайшим из которых является Освобождение от Забот. По всему слою разбросаны сторожки Скрытых (Ciphers), которые сделали этот план своей штаб-квартирой. В отличие от других фракций, Советчики не поддерживают на своем родном плане постоянную цитадель. Вместо этого, они в случае необходимости собираются в собственных домах или на расчищенных участках леса. На этом слое находится королевство Изис, и оно известно своими огненными лампами, которые расставлены на речных берегах. Тем временем, её некогда противница Иштар оберегает Город Звезды, метрополис, залитый светом бриллиантовой звезды, расположенной на вершине самой высокой башни города.



■ ЭРОНИЯ. Этот

слой горист, и здешние водопады и пороги нарушают ход Океануса. Путешествие по реке без гида становится опасным. Берега отвесны и скалисты, за исключением нескольких мест, где можно высадиться. Здесь, сила Энлил, создала себе горное королевство, тогда как Нанна-Син бороздит воды реки на своей великой лунной барке, имеющей форму полумесяца. Когда это судно плывет по реке, то её берега заливаются серебряным сиянием лунного света.

■ **БЕЛИЕРИН.** Этот слой в большинстве своем состоит из болот, богатых пернатой дичью и холмами, покрытыми деревьями. Тем не менее, в отличие от других топей, здесь нет вызывающих болезни, или просто назойливых насекомых. Немного известно об этом месте, за исключением того, что здесь могут быть королевства, но в более высоких местах, неподалеку от пределов Белайрина.

■ **ТАЛАСИЯ.** Это начало и конец реки Океанус, вытекающей из моря, которым является Таласия, и которое заполняет весь этот слой. Небольшие островки скрываются в волнах, но большая часть того, что может представлять интерес в этом королевстве, находится под водой. Ходят слухи, будто там обитает множество морских божеств. Острова являются домами тех просителей, которые в прошлой жизни погибли во имя истинного добра.

Особые Физические Условия. Основным способом передвижения по Элизиума является путешествие по реке. Для этого необходима лодка и гид, и ничто из этого автоматически не достанется страннику. Плавание по Океанусу достаточно безопасно, так как плывущий может не беспокоиться о прячущихся бесах, но также таит в себе некоторые опасности. Гигантские варианты обычных существ скрываются в водах реки и ищут себе пропитание. Водопады, коряги, водовороты и пороги - опасности обычного плавания - принимают здесь огромные масштабы, соответствующие величественным масштабам этого плана.

Местные Жители. Баку, нечто (foo creature), лунные псы, перы (per), фениксы и солнечники (solar) являются коренными обитателями Элизиума. Множество сил также обитает здесь. Туски-Йоми, Ушас, Мишкаль и Маджере (из саги Драгонланса) и Чантия с Латандером (из сеттинга Забытых Королевств) являются наиболее могущественными здешними богами.

ГЕЕННА

(Нейтрально-Злая)

Четырехкратная печь, ужасные огни..." Можно быть уверенным в том, что эпический поэт Иолеуф видел Геенну, когда он писал эти строчки. Геенна – это план, где вулканы плывут в великой пустоте, выбрасывая потоки магмы на пустынные, покрытые коркой лавы склоны. Серные пары со свистом вырываются из фумарол (трещин на дне и стенах кратера вулкана. Прим. переводчика), и ужасные газы собираются в удушающие облака в этом тяжелом воздухе. Да, это явно не лучшее место для того, чтобы посидеть здесь со своей любимой подружкой.

Геенна – это незабываемое место. Где еще странник может увидеть горы, заостренные и сверху, и снизу, парящие в пространстве – горы, которые представляют собой зловещие черные склоны, пузырящиеся реки пара и вырывающиеся из поверхности гор столбов лавы? Есть ли другое место, в котором каждая скала создает карминовое сияние, заливающее все вокруг? Это горы, где нет ничего ровного, ничего зеленого, ничего легкого. Пустота Геенны заполнена вулканическими горами, каждая из которых недвижимо парит в небе, не считая случайных сотрясений после особенно сильного извержения.

Страдающие просители этого плана должны удержаться на этих склонах или кануть в небытие. И потому они цепляются за камни, пытаясь сохранить свои маленькие жизни, убеждая себя в том, что ничего не изменилось, и что это место есть и всегда будет их домом. Пустынная горечь их земли делает просителей подозрительными и жадными, и потому существу, которое не является просителем, придется платить за любую услугу. Гиды должны быть оплачены, ответы куплены, даже незнакомцы, предлагающие помощь, должны быть награждены. Это план, на котором не места милосердию, место, в котором нет даже намек на то, что это такое.

■ **КХАЛАС.** Самый мягкий из жестоких уровней Геенны, Кхалас, первая Гора, связан с Астральным Планом. Возле земли, здешний воздух темно-красен, постепенно чернея по мере подъема ввысь. Чамада сияет подобно кровавой луне во тьме, освещенной поднимающимися фонтанами лавы и пламени. Здешние реки никогда не достигают дна, или превращаясь в пар, или исчезая в черных подземельях. Самой большой из этих рек является Стикс, бросающийся вниз с водопадов, высота которых превышает тысячи футов, и несущийся через мерцающие пещеры внутренней части Кхаласа. Здесь находится Дворец Падающих Слез Сунг Чанга.

■ **ЧАМАДА.** Вторая Гора является самой дикой из всех четырех. Поверхность этой горы залита оранжевыми отблесками магмы, так интенсивно, что даже небо запятнано оранжевым светом. Реки лавы стекают с её склонов, постепенно затвердевая, формируя запруды, а потом вновь вспыхивая в новом направлении. Кратеры вулканов неожиданно открываются и выбрасывают новые заряды лавы, и вулканы возвышаются на поверхности горы, подобно нарывам. Воздух заполнен запахом горящих волос и сожженной серой плоти.

■ **МУНГОТ.** Третья Гора постоянно осыпается дождем золы и ядовитым снегом. Её поверхность холодна, и только разбросанные по ней вулканы могут осветить путнику дорогу. Лавины холодной грязи угрожают путешественникам каждый оборот.

■ **КРАНГАТ.** Четвертая Гора является мертвым королевством. Здесь, все огни уже потухли и горы больше не содрогаются. Все в этом месте – чернота и лед. Ничто не выживает на этой морозной земле. Говорят, что глубоко под землей находится королевство бога орков Шаргааса, Владыки Ночи.

Особые Физические Условия. Поверхности гор нет пределов. Если странник потеряет равновесие, то он будет катиться вниз до тех пор, пока не врежется во что-то плотное или не сможет ухватиться за что-то, проносимое мимо. Это падение наносит урон за падение, равный половине расстояния, которое персонаж прокатился вниз (в футах). Горячая поверхность Кхаласа наносит 1d2 единицы урона незащищенной коже в течение каждого раунда; поверхность Чамады наносит 1d6 единиц урона в раунд. Ядовитый снег Мунгота наносит 1d3 единиц урона в течение каждого оборота, а бури продолжаются часами. Абсолютный холод Крангата наносит 1d6 единиц урона в течение каждого раунда.

Особые Магические Условия. Школа очарования/чар в Геенне ослабевает, тогда как школа возгласания/оглашения усиливается.

Местные Жители. Вапоригху (Vaporighu) и юоголоты являются местными жителями этого плана, тогда как другие существа, такие как импы,

квазиты, сброшенные баатезу и изгнанные танар'ри часто скрываются здесь. Саргоннас (из саги Драгонланса) и Ловиатар (из сеттинга Забытых Королевств) также живут здесь.

СЕРЫЕ ПУСТОШИ

(Нейтрально-Злые)

Ойнос, Нифлхейм и Плутон - вот знаменитые "три сумрака" Серых Пустошей, о которых так много слышал странник. Эта земля переполнена злом, и тем, кто оказался здесь, уже не важно, одни они или нет. Это великое поле боя Кровавой Войны, называемое некоторыми праймами Гадесом, но тот, кто хоть раз побывал здесь, знает, почему все планары зовут это место "Серыми Пустошами".

Три сумрака этого плана действительно являются тем, чем их называют – серыми, унылыми землями. Здешнее небо – серого цвета, также как и сама земля, да и просители, которые идут по ней. Здесь нет цветов; как только странник оказывается здесь, все, чем он обладает, да и он сам, становится белым, черным или серым. Здесь нет солнца, нет луны и нет звезд - есть только серость.

Серость поглощает свет в сердцах просителей. Это безумные люди, лишенные чувств и эмоций. Они не смеются, не плачут и не заботятся о себе. Все что они делают – это в отчаянии скитаются по унылым землям, скорбя о жизни и надежде, покинувшей их. Они могли бы стать великими лежецами, так как странник не может увидеть на их лице никаких признаков испытываемых эмоций, но большую часть времени им нет дела даже до лжи. В конце концов, это отчаяние проникает в сердца путешественников, которые задерживаются здесь надолго, одновременно забирая с собой частичку их жизни. Если вы увидите человека с мертвым и неподвижным взглядом, то знайте – это один из тех, чью душу сломили Серые Равнины.

■ **ОЙНОС.** Это слой чахлах деревьев, бродячих демонов и смертельных заболеваний, которым правил принц ультралотов. Его цитадель представляет собой великую крепость Кхин-Ойн, Опустошающую Башню. С большого расстояния, она напоминает спинной хребет освежеванного чудовища, парящий в воздухе. По мере приближения становится ясно, что это огромная башня, обрамленная меньшими башенками. Говорят, что её высота превышает 20 миль, и что её подземелья столь же глубоки, но на самом деле, это лишь безумное преувеличение. Башня является суровой необходимостью, так как принц этого домена постоянно находится под угрозой атаки со стороны своих противников, юголотов. Они объединяются только в том случае, если им угрожает вторжение сил танар'ри или баатезу, которые используют этот слой, как поле битвы для их бесконечной Кровавой Войны.

■ **НИФЛХЕЙМ.** Второй слой более оживленный, чем первый, так как над ним не висит опустошительная болезнь Ойноса. Хотя деревья – главным образом сосны – более многочисленны и могучи, они также лишены каких-либо цветов, кроме серого. Густые туманы висят среди стволов, серо-белые, на серо-черном фоне. Это королевство Хель из Северного пантеона. Её дворец представляет собой огромный зал, построенный из дерева. Смертельные яды каплют с потолка, а пол буквально кишит змеями. На этом слое находится корень Иггдрасиля, Великого Ясеня. Вокруг этого корня обернулась великая бескрылая дракониха Нидхогг, которая вечно грызет корень и, в конце концов, уничтожит дерево. Нидхогг можно убить, то её место сразу же займет одно из её порождений, и потому стоит ли делать это?

■ **ПЛУТОН.** Третий слой Серых Пустошей связан с Верхними Планами туннелями горы Олимп. На этом слое растут ивы, оливковые деревья и тополя, но все они уже давно почернели и медленно умирают от отсутствия заботы. Это королевство Гадеса, Владыки Мертвых. Он живет во дворце, простроенном из серого мрамора, который окружен надежными стенами. Врата, ведущие в его царство, оббиты бронзой, и открыть их могут только величайшие из героев. Прямо за ними находится Цербер, трехголовый пес, который оберегает вход в домен Гадеса. Здесь заключено много павших тиранов и тщеславных героев.

Особые Физические Условия. Отчаяние этого плана более чем просто символическое. Оно физически нависает над всеми, кто приходит сюда. Каждую неделю, странники должны делать успешные спас-броски против заклинаний или оказываться в ловушке Серых Пустошей, просто неспособные захотеть покинуть их. Оказавшись в подобной ловушке, путешественник в течение 1d6 месяцев превращается в личинку. Чтобы спастись, отчаявшимся героям необходима внешняя помощь.

Особые Магические Условия. Так как из этого плана были вытянуты все цвета, то основанная на цвете магия (к примеру, призматическая сфера) не действует здесь. Кроме того, навязчивое отчаяние этого плана нельзя победить с помощью магических средств (например, заклинанием эмоции).

Местные Жители. Диакки, хордлинги, личинки, ночные ведьмы и юголоты обитают на Серых Пустошах. Баатезу, танар'ри и гехрелеты также могут быть обнаружены в этом месте, часто возглавляя армии, направленные друг против друга в результате очередной стычки в Кровавой Войне. Также известно о том, что здесь живут Моргион (из саги Драгонланса) и Кайрик, Маска и Шар (из сеттинга Забытых Королевств).

ЛИМБО

(Хаотично-Нейтральный)

Посмотри на это, странник, это место – абсолютный беспорядок, и это ему нравится. Возьми чуточку от каждого из Внутренних Планов, смешай это с несколькими ландшафтами Основного Материального Плана, несколько раз взболтай получившуюся смесь и получишь Лимбо в спокойную погоду. Хаоситекты любят этот план за его истинный хаос, хотя даже они ввели определенные порядки – хотя бы для того, чтобы выжить и дальше наслаждаться тем, что они называют красотой изначального хаоса. Конечно же, многие люди считают, что Люди Хаоса – глупцы, и мечтают, чтобы они наконец соединились со своим хаосом, а потом рассыпались на куски.

■ **СЛОИ.** Идет немало споров относительно того, имеет ли вообще слои Лимбо. Некоторые древние писания утверждают, что существует пять слоев, каждый из которых называется по именам своих обитателей – первый Гит или Слаад, второй Сьюзаноо, третий Агни, четвертый Индра, и последний – слой забытых богов, хотя кажется, будто эти высокопоставленные фигуры прыгают со слоя на слой. Более того, если существуют различные слои, и все они выглядят одинаково, то возможно на самом деле у Лимбо всего один слой. Кто знает?

Особые Физические Условия. Представьте себе Лимбо, как кипящую смесь четырех основных элементов и всех их комбинаций. Это огненные шары, земляные глыбы и водяные волны, смешанные с большими кусками праймовых ландшафтов, которые плавают во всем этом – среди них даже есть луга, леса да и все, что угодно. Лимбо отвечает на желание умного странника, который хочет создать стабильное карманное измерение, окружающее его. Чем умнее человек, тем больше измерение, которое он может поддерживать. Но не следует засыпать: как только путешественник перестает концентрироваться, карман превращается в хаос. Только местные жители могут поддерживать существование карманного измерения в бессознательном состоянии, и здешние силы могут создавать места, которые остаются целыми даже после того, как сила покидает этот план.

С другой стороны, просители Лимбо должны обращать внимание на изменения плана, составляя свои тела из тех элементов, которые отвечают их настроению в этот момент. В одно мгновение, проситель состоит из огня, а в следующий миг –

это уже ветер, кружащийся возле головы какого-то странника, или волна, которая лижет его сапоги, или глыба камня, погружившаяся в неторопливые раздумья.

Только природные ландшафты могут возникнуть на Лимбо по воле странника. Он может представить себе заросший луг, но не здание. Когда перед ним появится луг, каждый может физически или магически построить на нем здание. Фактически, гитцераи, которые обитают здесь, так и делают, и потому целые их города безмятежно летят через хаос Лимбо. Обитающие здесь силы также возвели в своих королевствах храмы. Тем не менее, сладды – коренные обитатели Лимбо – не видят нужды в создании подобной роскоши. Даже стабильные карманные измерения считаются напрасной тратой времени; им также удобно бездельничать в пылающем огне, как и в булькающей воде.

Особые Магические Условия. Практически каждое заклинание, произнесенное на Лимбо, имеет хаотические последствия. Для того, чтобы творить заклинания на этом плане, маг должен сделать успешный бросок Интеллекта (результат должен быть меньше или равен показателю этого атрибута при броске 1d20). Если бросок провален, то заклинание потрачено (и пропадает из памяти мага) бесцельно. Но при результате 20, возникает дикая волна (смотрите Книгу Магии), которая обычно не является очень приятной. Конечно же, использование самой дикой магии дает вероятность дикой волны наравне с успешным заклинанием.

Местные Жители. Гитцераи и слаады являются наиболее часто встречающимися на Лимбо существа. Среди сил, которые обитают здесь, можно упомянуть Агни, Фенмареля Местарина, Индру и Сьюзаноо, так же, как и Сирриона (из саги Драгонланса) и Темпуса (из сетинга Забытых Королевств).



МЕХАНУС

(Законно-Нейтральный)

Некоторые праймы думают, что это место называется Нирваной, но где они набрались таких дурацких идей неизвестно никому. Механус иногда называют "Часовой Вселенной", и довольно легко понять, почему: Механус - это мир гигантских шестеренок, которые висят в пустоте под различными углами. Зубцы соединяются, и шестеренки щелкают и поворачиваются в ритме некой космической гармонии - все это прекрасно подходит для плана совершенного, бесстрастного закона.

Некоторые из шестеренок относительно невелики, размером с небольшой островок материи, тогда как диаметр других достигает сотен миль. Много раз, несколько маленьких шестеренок вращается вокруг большой, обеспечивая её движение. Чаще всего, связанные таким образом колеса представляют собой один слой, хотя каждое из них может быть самостоятельным королевством. Все здесь связано, и ничто не повернется, если до этого не повернулись все остальные диски Механуса.

Просители, оказывающиеся на этом плане, известны своей честностью и педантичностью. Они не интерпретируют полученные инструкции или требования, а просто выполняют их. Это истинно даже в том случае, если ил действия ведут к гибели, так как просители Механуса верят, будто их верностью порядку и законности постоянно подвергается испытаниям.

■ **РЕГУЛУС.** Величайший из слоев Механуса, Регулус, является царством модронов. Эти причудливые существа ведут полностью упорядоченное существование, следуя строгой иерархии на всем своем пути к Примусу, Единственному и Высшему, великой силе этого плана. На Регулусе можно встретить нескольких просителей, так как не существует организованных культов Примуса - во всяком случае таких, которые были бы известным на Основном Материальном Плане. Те немногие просители, которые находятся здесь, были некогда связаны со служением высшему и абсолютному порядку. Кажется, будто Примус существует, чтобы наблюдать за модронами, которые обеспечивают существование этого плана. Модроны часто встречаются и в других королевствах этого плана, полируя зубцы шестерен и метаясь вокруг огромных колес.

▲ **АНУ.** Это королевство известно только силой, которая управляет им - Ану, вавилонским богом. Его королевство состоит из отдельного диска, диаметр которого равняется 500 милям, и на котором возвышается дворец с множеством окон. Здесь бог решает дела своих детей, и управляет другими богами своего пантеона. Медные солдаты

патрулируют его дворец, их лишенные зрачков глаза никогда не закрываются для сна. Просители работают в мастерских и убирают залы дворца.

▲ **НЕФРИТОВЫЙ ДВОРЕЦ.** Это королевство Шанг-ти, Небесного Императора. Оно также имеет облик дворца, хотя вокруг него возвышаются сады, озера и парки. В одном из миров Основного Материального Плана его архитектуру называли бы "китайской". Этот дворец является центром Небесной Канцелярии, которая наблюдает за всеми божествами китайского пантеона. Отсюда, Шанг-ти выслушивает прошения, наказывается несправедливых, возвышает достойных и руководит политикой всех остальных богов. Псы пустоты (Foo dogs) бродят по паркам, особенно внимательно оберегая персики бессмертия. Каждый фрукт продлевает жизнь существа на 100 лет, что делает их огромным сокровищем. Практически таким же важным объектом является Великая Библиотека, которая хранит в себе все знания, собранные в каждом из миров прайма, признающем существование императора.

▲ **ДРУГИЕ КОРОЛЕВСТВА.** На дисках Механуса существует еще множество других королевств. Несколько младших сил правят ими: Варуна, который контролирует диск, который гладок, как сверкающая луна; Рудра, чей диск расколот огромной трещиной; и Яма, чей диск горит огнем чистоты. И, наконец, здесь находится Крепость Дисциплинированного Просвещения, твердыня Гавнеров. Крепость восседает на своем собственном диске, и её шпили всегда наблюдают за изменениями этого королевства.

Особые Физические Условия. Гравитация на дисках Механуса всегда направлена в сторону поверхности, независимо от того, в каком положении данная шестеренка находится в отношении других. Странники могут гулять по обеим сторонам дисков, но лишь одна его сторона застроена домами.

Особые Магические Условия. Иллюзии и фантазмагии всех видов автоматически не срабатывают на этом плане. Эти заклинания создают лишь смутные контуры образов, которые не могут никого обмануть. Не нужно говорить, что это место не является особенно популярным среди планарных иллюзионистов. Дикая магия столь же бесполезна.

Местные Жители. Эйнхериары (einheriar), маруты и модроны (всех видов) обитают на Механусе. Среди проживающих здесь сил выделяются Ану, Хорус, Примус, Рудра, Шанг-ти, Варуна и Яма. Ходят слухи о том, что здесь также поселились Хелм и Мистра (из сеттинга Забытых Королевств).

СӨПНЕНИЯ?

МЫ НЕ СӨПНЕВАЕМСЯ.

МЫ ДЕЛАЕМ.

■ ПӨДРОН ТРИКАЛУС

ГОРА ЦЕЛЕСТИЯ

(Законно-Добрая)

Некоторые праймы называют это место Семью Небесами, но чаще всего ошибаются. Этот ярлык точно передает описание этого плана, но он неправилен. Для некоторых странников, это лучший из всех миров, где закон и доброта объединились с пониманием и милосердием. Для других, это место - хуже Бездны. Это гора Целестия, или Семь Гор Добра и Закона. Гора Целестия - это план, который купается в золотом сиянии справедливости и сострадания, где все является идеальным отражением Основного Материального Плана.

Даже самому глупому путешественнику ясно, что у этого плана - семь слоев. Каждый слой находится выше по склону великой горы, которая поднимается из бесконечного океана, чем предыдущий. Первый слой - это основание горы. Поднявшись выше, путешественник доберется до второго слоя, и так далее. В отличие от других планов, странник может увидеть другие слои, так как все они находятся на одной горе.

Просители этого плана уникальны, так как души превращаются в архонов, как только они прибывают на этот план. Они начинают свое существование, как светлые архоны - небольшие шары света - и прогрессируют, проходя через стадии гонимых, наблюдателей, мечников и книжников. Цель просителя, оказавшегося на этом плане, стать приближенным (проху) - гончей или кем-то получше - и, в конце концов, воссоединиться с этим планом.

■ **ЛУНИЯ, СЕРЕБРЯНОЕ НЕБО.** Первый слой - это земля вечной ночи, но не устрашающей тьмы, а приятной летней ночи, полной звезд и серебристого света луны. Порталы, открытые на мелководье, переносят странника на берег океана. Сама вода столь же сладка, как и святая вода, и имеет такое же воздействие на нежить. На этой части склона расположены цитадели и дворцы многих незначительных сил, так же, как и торговые центры этого плана. Вера Сердца является самым большим из этих городов, расположенных неподалеку от Внешних Земель.

■ **МЕРКУРИЯ, ЗОЛОТОЕ НЕБО.** Этот слой купается в золотом свете, в соответствии со своим названием. Здесь находится бесконечный дворец Бахамута, Драконьего Паладина. Неподалеку раскинулось королевство джунглей Вишны и Суры, которое заполнено каменными храмами. По всему уровню разбросаны оружейные и тренировочные площадки, используемые армиями архонов, которых призывает в необходимое время Гора Целестия. Отряды архонов постоянно патрулируют этот слой.

■ **ВЕНЬЯ, ЖЕМЧУЖНОЕ НЕБО.** Этот слой залит мягким, белым светом. Он также известен среди хафлингов, как Зеленые Поля, так как в этом месте обитает Йондалла и другие божества полуросликов.

Здесь земли плодородны и пышны, и склоны великой горы покрыты террасами посевов, лугов и торфяников.

■ **СОЛАНИЯ, ЭЛЕКТРИНОВОЕ НЕБО.** Здесь, небо становится серебряным, а поверхность земли становится неровной, из-за поразительных ущелий и буйных рек. В низинах квакают лягушки. Монастыри, основанные младшими силами, усеивают склон горы; Куан Ин оберегает самый могучий из этих монастырей. В туннелях, которые уходят глубоко в поверхность горы, находятся великие залы Кузницы Душ, королевства Морадина, Отца Дворфов.

■ **МЕРТИОН, ПЛАТИНОВОЕ НЕБО.** В Мертионе, небо пылает серебром еще ярче, чем на Солании. Нежить получает 1d6 единиц урона за каждый раунд, который проводит здесь (Жалко, а так хотелось там с Джандером погулять. Прим. переводчика). На этом слое доминируют огромные плато, на которых находятся исполинские крепости. Здесь обитают архоны, которые в своих прошлых жизнях были паладинами.

■ **ЙОВАР, СВЕРКАЮЩЕЕ НЕБО.** Этот слой получил свое название благодаря своему небу, которое горит сверкающим огнем всевозможных драгоценных камней. Они пульсируют в такт ударам живого сердца. На этом слое обитают Йоварские архоны. Здесь находится вершина великой горы, на которой возвышается огромный зиккурат, вершина которого устремляется еще выше к небесам. Говорят, будто в этом зиккурате обитает правящий совет архонов. Странник может достичь седьмого слоя Горы Целестии, только взобравшись на вершину зиккурата.

■ **ХРОНИАС, ОЗАРЕННОЕ НЕБО.** Только неясные легенды рассказывают об этом небе. Предполагается, что оно пылает огнем доброты и закона столь сильно, что его жар мгновенно сжигает все нейтральное и злое. Более того, ходят слухи о том, что существа с законно-добрым мировоззрением превращаются в саму сущность плана, теряя свою индивидуальность ради общей победы добра и порядка. Здесь могут обитать многие великие силы, но никто не может говорить об этом с уверенностью.

Особые Магические Условия. Дикая магия ослабляется на этом законопослушном плане.

Местные Жители. Архоны, девы, ноктралы (noctral) и звери (zoveri) обитают на этом плане. Кроме уже упомянутых сил, здесь проживает Чанг Куэл; Аворин и Кирролалли (божества хафлингов); Берронар Истинное Серебро (бог дворфов); Паладайн (из саги Драгонланса); и Тир (из сеттинга Забытых Королевств).

ПАНДЕШОНИУМ

(Хаотично-Злой)

Возможно, Пандемониум является самым пустынным из всех Внешних Планов. И у этого есть своя причина: этот план явно наименее дружелюбный. Конечно же, есть более жаркие или более холодные планы, с еще более жестокими обитателями и так далее, но нет ни одного пространства, которое было бы более одиноким или

сводящим с ума. Эта птичья клетка напоминает бесконечную систему пещер, наполненных ветрами, которые воют, проносясь из одного конца этого плана в другой. Представители Мрачной Кабаллы считают здешние просторы превосходным местом, но их мнение не разделяет практически никто.

■ **ПАНДЕСМОС.** Первый слой Пандемониума состоит из пещер таких размеров, что в них могли бы скрыться целые народы, если бы не назойливые ветры. Практически во всех туннелях, вдоль одной из стен течет холодный ручей. Кое-где, эти ручьи даже стекают по середине туннеля, зависая в воздухе. Здесь находятся истоки реки Стикс. Пандесмос является самым населенным слоем Пандемониума, хотя нельзя сказать, что здесь очень много жителей. В изолированных местах, странник иногда может натолкнуться на цитадель или город, но большая часть этого слоя – пустошь, на которой воют ветра.

■ **КОЦИТОС.** Здешние туннели чуть меньше, чем в Пандесмосе, а ветра еще сильнее. Возникающие в результате этого вихри, наделили Коцитос титулом "слой плача", и они могут с легкостью погрузить разум несчастного странника в пучину безумия. Странно, но существуют признаки того, что эти туннели были вырезаны из камня некими руками, но это было так давно, что их создатели неизвестны даже силам.

■ **ФЛЕГЕТОН.** Этот слой состоит из глубокой тьмы и капающей воды. Сам камень поглощает свет и тепло, в результате чего увидеть здесь что-то, практически невозможно. Здешняя гравитация направлена только в одном направлении, что – в сочетании с капающей водой – порождает исполинские сталагмиты и сталактиты.

■ **АГАТИОН.** Агатион скорее состоит даже не из туннелей, а из отдельных отверстий в бесконечной скале. Когда в этих пустотах открываются порталы, ветер формирует циклоны, способные унести существо, весом в четверть тонны. Отверстия, в которых нет порталов, наполнены абсолютно спокойным, затхлым воздухом вакуума; иногда они используются силами, которые прячут в них различные вещи (например, мешающих им монстров).

Особые Физические Условия. Пандемониум состоит из подземных туннелей, пробитых в цельной скале, и наполненных завывающими ветрами. Эти туннели различаются по размерам, начиная крошечными каналами и заканчивая исполинскими скважинами, диаметр которых измеряется милями. Но независимо от размеров, их объединяет две вещи: во-первых, гравитация в туннелях направлена в сторону той стены, к которой странник ближе в данный момент. Во-вторых, по ним всегда несутся стенания ветра. В некоторых случаях, ветер представляет собой легкий бриз, который доносит отдаленное эхо, напоминающее крики людей под пыткой. В других, он дует со сверхъестественной силой, в результате чего странник ощущает его вопли больше своими костями, чем ушами, и даже самые величественные из пещер начинают содрогаться под его напором. Конечно же, в случае с подобными ветрами, шум является последней вещью, о которой стоит беспокоиться страннику. Ветра могут поднять беднягу в воздух и унести на многие сотни миль, по пути впечатывая его тело в различные скальные формации. В конце пути, от несчастного не останется ничего.

Из-за адского шума, который царит на этом плане, неудивительно, что большая часть здешних жителей в том или ином отношении безумна. Конечно же, на первый взгляд они могут казаться нормальными, но чаще всего, их сумасшествие проявляется в самый неудобный момент.

Особые Магические Условия. Ветра на этом плане делают прочтение заклинаний очень сложным, если не сказать большего. Материальные компоненты имеют неприятную тенденцию вылетать из рук мага, и даже произнесение слов и жесты являются проблемой. Тем не менее, дикая магия на этом плане усиливается.

Местные Жители. Воистину нет таких существ, родиной которых был бы этот план. Те существа, которые обитают здесь, не часто делают это по своему собственному желанию. Чаще всего они были изгнаны или пришли сюда в поисках убежища, и уже не могут вернуться обратно. Здешние силы включают в себя Гореллика гноллов, Хругтека багбиров и Эльфийскую Королеву Воздуха и Тьмы. Локи из Северного Пантеона также нашел здесь убежище. И наконец, ходят слухи о том, что Зебоим (из саги Драгонланса) и Талос с Аурил (из сеттинга Забытых Королевств) живут на этом плане.

АСГАРД

(Хаотично-Добрый)

Называемый Гладсхеймом праймами, которые никогда не видели истинного положения вещей, Асгард является беспокойным планом. Он состоит из множества огромных рек земли, которые несут свои воды через небо. Эти реки состоят из глыб, размер которых варьируется от маленьких камешков, до целых континентов. Их нижние половины сияют алым светом, который подсвечивает дно рек. Пока каждая из рек катит свои воды, её "каменные горы" яростно сталкиваются друг с другом, и целый план постоянно грохочет, а над его поверхностью витают оглушительные, скрежещущие звуки.

Обитатели этого плана столь же беспокойны. Северный пантеон (иногда называемый аэзиром) обитает здесь, и он достаточно многочислен. Некоторым кажется странным, что столько хаотичных богов собралось вместе, но сильный лидер и общая цель, выражающаяся в поддержке родного королевства, могут быть таким же хорошим стимулом для объединения, как и любой универсальный свод законов. Этим вождем является Один (хотя Тор практически так же могуч, а Локи почти столь хитер), и объединившись, эти боги оберегают свое королевство в физическом хаосе Асгарда.

Просители этого плана всегда готовы к битве. Если они умирают в сражении, они не поглощаются, подобно просителям на других планах; вместо этого, они на следующий день оживают, чтобы сражаться вновь. К сожалению, они забывают, что другие существа, которые не являются просителями, могут не так уж сильно жаждать начал смертельной дуэли. Хуже всего, что большая часть здешних странников принадлежит к Обреченным, и они считают, что если человек не может защитить себя, то он должен умереть. Мораль этой истории в следующем: Асгард это не то место, в котором хотелось бы провести отпуск, если, конечно же, бойцу не хочется хорошенько поработать мечом.

■ **АСГАРД.** Асгадром также называется самый верхний слой этого плана, который служит домом Северных сил. Это королевство, в котором находится вершина Иггдрасиля - Мирового Ясеня. По ходу того, как Иггдрасиль опускается вниз, на Серые Пустоши, его ветви и корни расходятся по различным кристалльным сферам Основного Материального Плана, в которых поклоняются Северным силам. Эти боги также управляют Бифростом, радужным мостом, который они могут перекинуть в любое место Прайма. Другими особенностями этого плана являются Гладсхейм, праздничный зал Один, и Вальхалла, зал героев Одина.

В слое Асгард находятся королевства Ванахейм (дом ваниров, которые связаны по крови с аэзирами), Альвхейм (где обитают наиболее хаотические эльфийские души) и Йотунхейм (земля, которую в основном занимают гиганты).

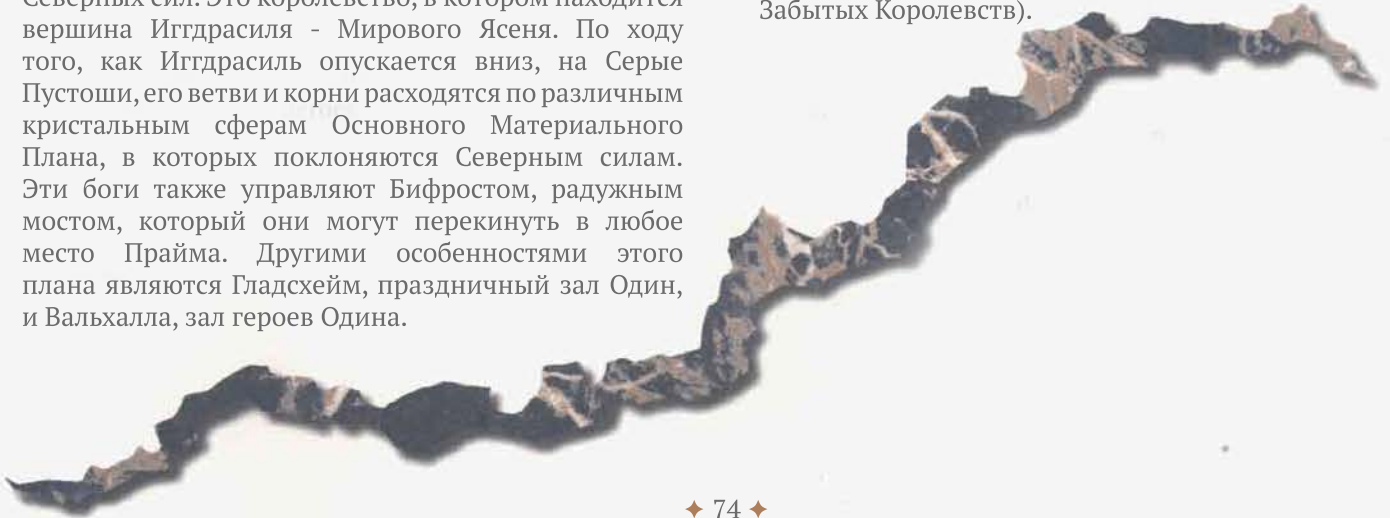
■ **МУСПЕЛХЕЙМ.** Этот слой Асгарда добавляет еще одну опасную черту к беспокойной природе этого плана. Здесь, земляные глыбы плывут горячей стороной вверх. Это делает их идеальным домом для огненных гигантов, и отвратительным местом для всех остальных существ. Здешние порталы в основном ведут в Йотунхейм.


■ **НИДАВЕЛЛИР.** Нидавеллир, известный местным жителям, как Темный Дом, так плотно окутан земляными реками, что пространство между ними напоминает огромные, сверкающие пещеры. Иногда, это делает путешествие из одного королевства в другое исключительно сложным, так как проходы, открытые по время предыдущего перехода, закрываются тогда, как странник желает вернуться назад. Многие просители из народов дворфов и гномов сжимают свои шляпы на этом уровне.

Особые Физические Условия. Все части земляных рек разделяют одни и те же законы гравитации, и потому их верхние части вполне обитаемы. Некоторые ущелья, ширина которых равняется сотням миль, превращаются в реки, а иногда части, равные по размерам целым континентам, сталкиваются с такой силой, что на месте столкновения поднимаются могучие горные хребты. Путешественники должны избегать последствий огромных землетрясений и разверзающихся провалов, которые возникают без малейшего предупреждения.

Особые Магические Условия. На этом плане усиливается дикая магия.

Местные Жители. Кроме упомянутых выше существ, здесь обитают холлифанты (hollyphant), нечто (foo creature) и планетары (planetar). Здесь находится королевство Баст, египетской богини кошек, так же, как Бранчалы (из Саги Драгонланса) и Селуны (из сеттинга Забытых Королевств).



 ЭТА КНИГА ПРЕДНАЗНАЧЕНА ТОЛЬКО
ДЛЯ ИГРОВЫХ МАСТЕРОВ.
НА ЕЁ СТРАНИЦАХ ОПИСАНИЕ
ПЛАНОВ И УКАЗАНИЯ
КАК ВЕСТИ ПРИКЛЮЧЕНИЕ.

 ТАКЖЕ, ЗДЕСЬ
ВЫ НАЙДЁТЕ ИНФОРМАЦИЮ О ТОМ,
КАК РАБОТАЕТ МАГИЯ И СПОСОБЫ
ПУТЕШЕСТВИЯ ПО ПЛАНУ.

